



Hilfe Deutsch

ab Programmversion 4.2

März 2012

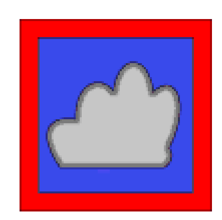
Inhaltsverzeichnis

1 Einführung

1.1 Einführung - Was ist SeeYou?

See(engl. "C")**You**(engl. "U")
ist eine Streckenplanungs- und Analyse-Software für Gleitschirm-, Drachen- und Segelflieger.

Ausführliche Statistikfunktionen, kostenlose Vektorkarten, Schnittstellen zu Loggern und viele andere Funktionen machen SeeYou zur unverzichtbaren Software für Piloten jeder Ausbildungs- und Erfahrungsstufe.



1.2 Einführung - Systemanforderungen

Minimale Systemanforderungen für SeeYou sind:

- Windows 95, 98, 2000, Me, XP, NT 4.0,Vista oder 7
- 486er PC 66MHz (>Pentium 100 empfohlen)
- 8MB RAM (>32MB empfohlen)
- 10MB freier Festplatten-Speicherplatz

Wenn Sie auch den 3D-Modus nutzen wollen, sollte Ihr System mindestens die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Pentium MMX ab 400MHz
- Windows 95, 98, 2000, Me, XP NT, 4.0 Vista oder 7
- 64MB RAM (128MB für Win 2000 oder XP)
- 3-D Grafikkarte mit Beschleuniger und OpenGL-Unterstützung und mindestens 8MB RAM
- ca. 200 MB freier Festplattenspeicher für die Vektorkarten

SeeYou benötigt wenig Festplatten-Speicherplatz wenn Sie die Vektorkarten von der CD Rom laden oder gar nicht benutzen. Wenn Sie Vektor- oder Rasterkarten nutzen wollen, benötigen Sie allerdings wesentlich mehr Platz - die Vektorkarten von Europa erfordern ca. 120 Mb Speicherplatz.

Verfügbarkeit und Performance der 3D-Darstellung werden in jedem Falle entscheidend von Grafikkarte, Treibern und von der Prozessorleistung beeinflußt. Sie benötigen in jedem Fall eine Grafikkarte, die OpenGL Funktionen unterstützt.

1.3 Einführung - Installieren und Deinstallieren

Nach dem **Download**

- Starten Sie die Setupdateien **wcusetup.exe** oder **pcusetup.exe**.
- Folgen Sie dann den Instruktionen bis zum Ende der Installation.

Von der **SeeYou-CD ROM**

- Legen Sie die CD-ROM in das CD Laufwerk
- Die Autostart-Funktion wird automatisch das Installations-Programm starten.
- Folgen Sie dann den Instruktionen bis zum Ende der Installation.

Deinstallieren (Uninstall) von SeeYou

SeeYou kann über das Uninstall-Symbol in der SeeYou-Programmgruppe deinstalliert werden. Das Programm, alle zugehörigen Dateien und die Windows-Registrierungs-Einträge werden dann entfernt.

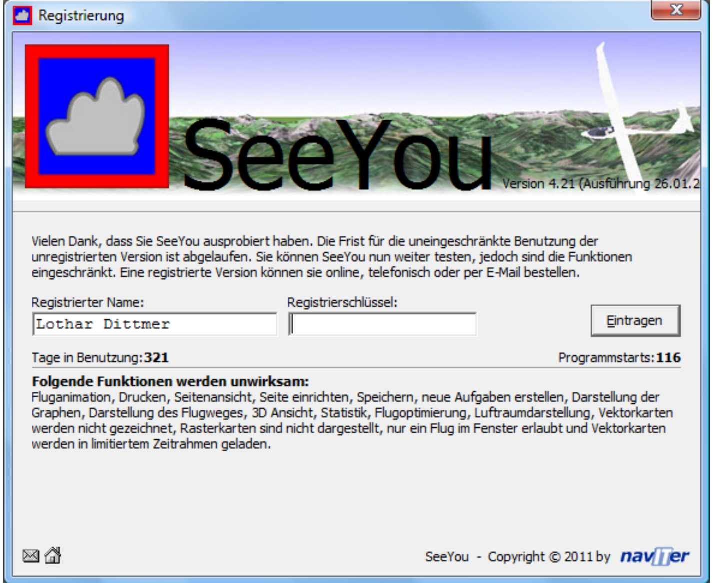
1.4 Einführung - Registrierung von SeeYou

Nachdem Sie einen SeeYou Registrierschlüssel von www.naviter.com oder irgend einem autorisierten Händler erworben haben, bekommen Sie etwas wie folgt:

Seriennummer:12345, Registrierschlüssel:XXXX-YYYY-ZZZZZ, Registriert für:Alfred Mustermann, für SeeYou 4

Sie müssen diese Informationen nun in Ihrem SeeYou Hilfe > Registrierung Fenster eingeben.

Bitte beachten Sie das bei "Registrierter Name" **exakt** das eingegeben wird, was bei Ihrem Registrierschlüssel geschrieben steht. Registrierschlüssel ist der Teil wo eine durch Striche getrennte Zahlenbuchstabenkombination zu sehen ist "XXXX-YYYY-ZZZZZ". Beachten Sie bitte, dass der Buchstabe O (Oscar) im Schlüssel nie vorkommt, sondern höchstens die 0 (Null). Sie können Name und Schlüssel mit Copy & Paste in die Felder übertragen um Tippfehler zu vermeiden:



Unregistriert. Geben Sie Name und Schlüssel ein

Registrierung
SeeYou
Version 4.21 (Ausführung 26.01.2
Vielen Dank, dass Sie sich für die registrierte Version von SeeYou entschieden haben. Für Updates besuchen Sie bitte unsere Web-Seite. Kontaktieren Sie uns, falls Sie Verbesserungsvorschläge haben. Wir wünschen Ihnen viel Freude mit SeeYou. TeamCU
Lothar Dittmer
Serien-Nr: 09748 - Keine Einschränkungen
Tage in Benutzung:321
Programmstarts:116
SeeYou - Copyright © 2011 by naviter

Registriert. Zeigt Name und Seriennummer.

Sollte die Registrierung noch immer nicht gelingen, kontaktieren Sie uns unter **support@naviter.com oder info@seeyou-deutschland.de**

Bestellen Sie SeeYou online mit
http://www.naviter.com oder http://www.seeyou-deutschland.de

Siehe auch:
Hilfe > Registrierung

1.5 Einführung - Start von SeeYou

Bei erfolgreicher Installation wird eine Programmgruppe erstellt, die Folgendes enthält
- das SeeYou-Icon, um das Programm zu starten
- das Uninstall-Icon, um SeeYou nötigenfalls wieder zu entfernen



Wenn Sie bei der Installation zustimmen, ein Desktop-Symbol und/oder ein Quick-Start-Symbol in der Windows-Taskleiste zu erstellen, können Sie SeeYou später auch damit starten.

1.6 Einführung - Wie kontaktiere ich das SeeYou-Team

Bevor Sie direkten technischen Support anfordern, sollten Sie im Hilfesystem nach der Lösung Ihres Problems suchen. Falls sich die Fragen damit nicht schnell beantworten lassen, können Sie Produktsupport auf folgenden Wegen anfordern:

- **im SeeYou Support Forum** (vorwiegend englischsprachig)
http://forum.naviter.com/

- **per Email**
Sie erhalten Antworten auf alle Fragen durch den technischen Support bei
support@naviter.com und info@seeyou-deutschland.de
Senden Sie uns eine Email und Sie erhalten eine persönliche Antwort vom TeamCU.

- **über die SeeYou-Website**
http://www.naviter.com

Überprüfen Sie unsere Website regelmäßig auf Updates und Neuigkeiten. Sie finden dort auch Online-Hilfe-Seiten, das Online-Support-Forum, Antworten auf häufig gestellte Fragen (FAQ) und weitere interessante Informationen zu den Entwicklungen bei Naviter.

- **über die Postanschrift**
Natürlich sind wir für Sie auch per Briefpost erreichbar:
Naviter d.o.o.
Gradnikova 89
4240 Radovljica
Slovenia
Europe

2 Erste Schritte

2.1 Erste Schritte - Karten einstellen

Das Einstellen der Karten ist eine grundlegende Aufgabe, die Sie erledigen müssen bevor Sie SeeYou effektiv nutzen können. Mit Karten meinen wir sowohl die Vektor- als auch die Rasterkarten.

Vektorkarten
Die kostenlosen Vektorkarte decken die ganze Welt ab. Sie müssen nicht extra installiert werden, denn sie

werden - sofern eine Internetverbindung besteht - automatisch heruntergeladen, wenn Sie sich auf der Weltkarte bewegen.

Der Vorteile der Vektorkarten besteht darin, das sie bei verschiedenen Vergrößerungen gut funktionieren. Es werden immer nur die gewünschten Details dargestellt. Sie beinhalten Höheninformationen, erlauben die Berechnung der Höhe über Grund und letztendlich auch die Reliefdarstellung in der 3D Ansicht .

Rasterkarten
Sie enthalten spezielle Details, die von den Vektorkarten nicht abgedeckt werden. Sie können jedes Foto oder gescannte Bild als Rasterkarte einfügen und kalibrieren solange es sich um eine geographische Projektion handelt. SeeYou unterstützt ein eigenes CMR Format, dass Sie in die Lage versetzt einfach solche Karten mit anderen auszutauschen.

Eine Auswahl von Satellitenbildern und topographischen Karten ist verfügbar auf der Website:
http://www.naviter.com

Karten manuell installieren
ist auch recht einfach. Alles was Sie tun müssen ist die Karten über die Links auf der Website herunterzuladen. Was Sie dort dann herunterladen sind selbst installierende Programmdateien. Starten Sie diese Dateien einfach nach dem Download. Beim nächsten Programmstart von SeeYou werden die ausgewählten Karten dann in SeeYou verfügbar sein.

Layer (=Schichten) **auswählen**
Sie wollen vermutlich nicht immer beides - Vektor und Rasterkarten - sichtbar haben. Eine kleine Symbolleiste in der unteren Linken Ecke des SeeYou Fensters erlaubt Ihnen die gewünschten Layer auszuwählen.



W (aypoints) schaltet Wegpunkte an und aus.
A (irspace)schaltet die Luftraumdarstellung an und aus.
R (astermaps) schaltet Rasterkarten ein und aus.
V (ectormaps) schaltet Vektorkarten an und aus.
P (hotos) schaltet die Fotodarstellung am Flugweg an und aus

Bitte beachten Sie, dass diese Layereinstellungen für 2D- und 3D-Ansicht getrennt vorzunehmen sind, weil Sie normalerweise die Satellitenbilder in der 3D Ansicht benutzen werden, während Sie die Flüge ohne sie planen wollen.

Siehe auch
einen Flug ansehen
mehrere Flüge ansehen
Desktops nutzen
Flüge animieren
3D-Ansicht nutzen

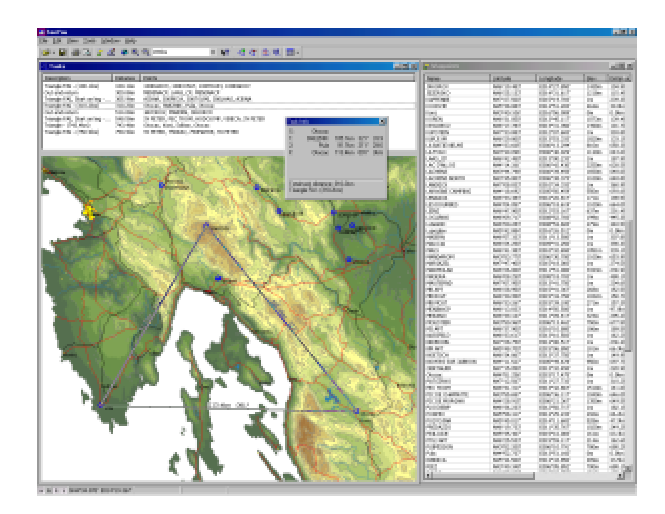
2.2 Erste Schritte - Wegpunkte verwalten

Wegpunkte sind in SeeYou mindestens genauso wichtig wie die Karten...

Sie sollten möglichst in SeeYou und im Cockpit die gleichen Wegpunkte benutzen. Das wird Ihnen helfen, mit den Wegpunktdaten vertraut zu werden und Sie auf Ihre Aufgaben im Cockpit vorbereiten. Das ist noch entscheidender, wenn Sie später SeeYou Mobile im Flug benutzen.

Um eine **Wegpunktdatei zu öffnen** wählen Sie Datei > Öffnen und suchen dann den Wegpunktdaten, die Sie nutzen wollen. Sie können in nahezu jedem gebräuchlichen Format vorliegen. Sie können auch **Wegpunkte importieren** z.B. aus der Datenbasis von Michael Lorenz Meier, die auch nahezu alle Flugplätze in Ihrer Nähe enthält.

Wenn Sie erst einmal Wegpunktdaten geladen haben wollen Sie diese natürlich ändern, erweitern und ggf. löschen. Sie können das sowohl in der Kartenansicht oder in der Listenansicht des Wegpunktfensters durchführen.



Verschiedene Wegpunktdaten verwalten
Sie wollen voraussichtlich verschiedenen Wegpunktdateien für Ihre Heimatregion und andere Orte wo Sie fliegen getrennt voneinander verwalten.

Dann sollten Sie wissen, dass SeeYou beim Programmstart die Wegpunktdaten aus der Datei POINTS.CUP liest, die in dem Ordner gespeichert ist, wo sich auch das Programm befindet. Alle Änderungen an den Wegpunktdaten werden in dieser Datei gespeichert, wenn Sie SeeYou verlassen.

Der beste Weg mehrere Datensätze zu verwalten besteht darin, jeden einzeln in einer eigenen CUP-Datei (SeeYou-Wegpunkt-Format) abzuspeichern.

1. Wenn Sie also einen Datensatz für eine bestimmte Gegend (z.B. Bayreuth) erstellt haben, speichern Sie Ihn unter Bayreuth.CUP
2. Erzeugen Sie dann eine neuen Datensatz für Helgoland (ist eben nur ein Beispiel...) und speichern diesen dann unter Helgoland.CUP.

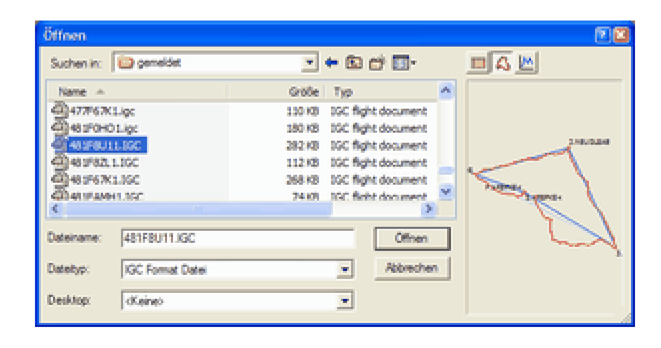
Wenn Sie nun wieder die Daten für Bayreuth benutzen möchten, wählen Sie Datei >Öffnen um die Datei Bayreuth.CUP zu laden und **hängen Sie diese Daten in Folge nicht an die vorhandenen Datenbasis an**. So werden die vorher aktiven Wegpunkte im Speicher gelöscht und nur die neu geladenen werden aktiviert.

Um mehr über die Wegpunktverwaltung zu erfahren, lesen Sie bitte weiter unter
Wegpunktfenster
Wegpunkt einfügen
Wegpunkt löschen
Wegpunkt ändern
Wegpunkte importieren
Heimatwegpunkt
Wegpunktdatei öffnen
Wegpunktdatei speichern
Wegpunkte aus der Datenbasis importieren

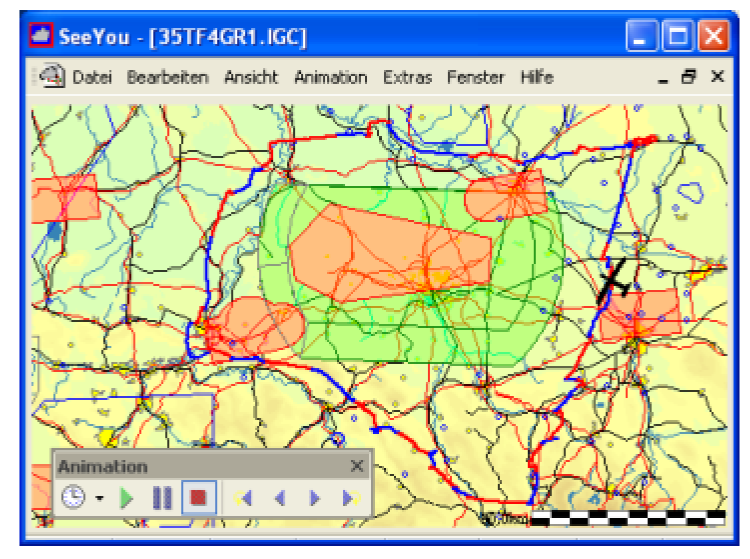
2.3 Erste Schritte - einen Flug ansehen

Schon bei der ersten Verwendung von SeeYou wollen Sie sich sicher Ihre eigenen Flüge ansehen.

Was Sie dazu noch brauchen sind die irgendwo auf der Festplatte gespeicherten IGC Flugdateien . Wenn sie wissen, wo diese sich befinden, gehen Sie zu Datei > Öffnen, und nutzen dann den Windows Standard-Dateidialog, um einen Flug zum Öffnen auszuwählen.



Wenn die Flugdatei eingelesen wird, öffnet sich automatisch ein Flugfenster mit der 2D-Ansicht. Mit dem Ansicht Menü oder den Schaltflächen der Werkzeugleiste, können Sie dann zwischen den Darstellungsarten Flugweg, 3D, Diagramm oder Statistik wählen. Zusätzlich können Sie Flugparameter, Legende, Fotos und Instrumente einblenden, die Ihnen mit einfachen Zahlen- und Balkendartsellungen mehr über Ihren Flug verraten.



Um das Flugzeugsymbol entlang des Flugweges zu bewegen, benutzen Sie die Pfeiltasten und Animations-Schaltflächen. Damit können Sie das Flugzeugsymbol irgendwo im Flug positionieren, um die Flugparameter zu diesem Zeitpunkt ansehen zu können. Sie könnend die Ansicht noch weiter Ihren Bedürfnissen anpassen, indem Sie Desktops erstellen.

Das oben stehende Bild zeigt ein Flugfenster mit mehreren Flügen über einer Vektorkarte (mit angezeigten Flugparametern, einer Legende und einer losgelösten Animations-Werkzeugleiste)

siehe auch:
mehrere Flüge ansehen
Desktops nutzen
Flüge animieren
3D-Ansicht nutzen

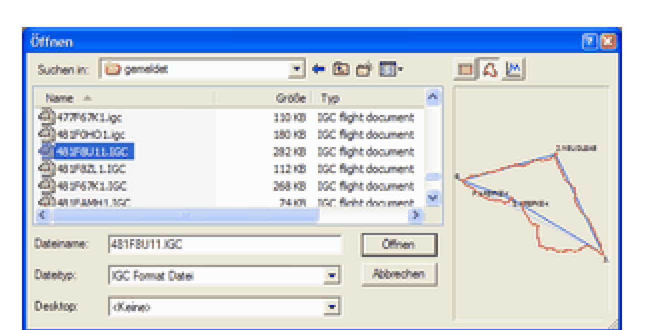
2.4 Erste Schritte - mehrere Flüge ansehen

Das Ansehen von Flügen bleibt bei Weitem nicht auf einen Einzigen beschränkt. Sie können gleichzeitig so viele Flüge wie Sie wünschen laden und dann beispielsweise vergleichen, welche Flugrouten verschiedenen Piloten an einem Tag gewählt haben. Immer mehr Wettbewerbsorganisatoren veröffentlichen Flugwegdateien auf www.soaringspot.com oder auf ihren Internetseiten. Es gibt kaum einen besseren Weg zum Dazulernen, als seine eigenen Flüge mit denen der Wettbewerbsgegner zu vergleichen.

Wenn Sie die benötigten Flüge vorliegen haben, können Sie eine der folgenden Methoden auswählen, um sie simultan zu öffnen:

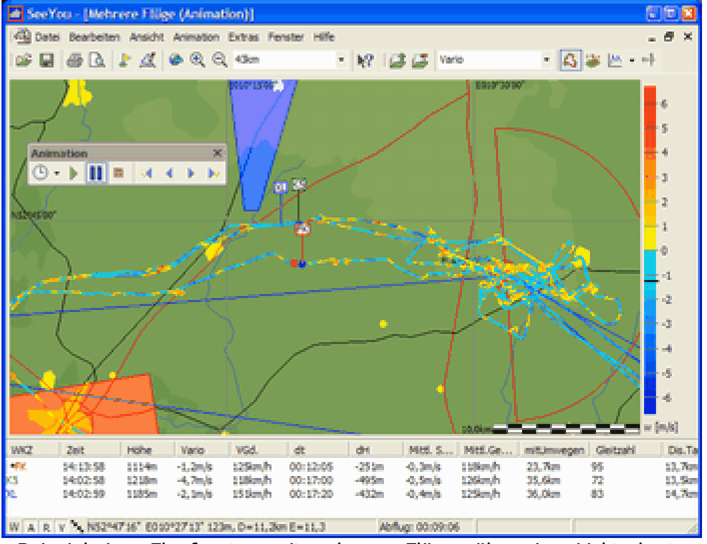
- Ziehen Sie ("drag and drop") verschiedene Flugdateien vom Windows Explorer ins SeeYou Fenster

- Benutzen Sie den [Datei > Öffnen] Dialog, wählen dann mehrere Flüge aus und Klicken Sie auf [Öffnen]
- Fügen Sie weitere Flüge zu einem geladenen Flug hinzu mit: Bearbeiten > Flug hinzufügen



Wenn Sie die Flüge geöffnet haben können Sie allen mit Bearbeiten > Aufgabe zuweisen die gleiche Aufgabe zuordnen. Sie brauchen dafür eine Aufgabe, die im voraus geplant wurde. Zu den grundlegenden Dingen die Sie mit den Flügen machen gehört die Animation der Flugwege. Wenn Sie einfach auf den Abspielknopf der Animationsleiste klicken erhalten Sie eine (beschleunigte) Echtzeit-Wiedergabe dessen, was am Flugtag passiert ist. Dort gibt es viele weitere Möglichkeiten: Sie können ein Rennen erzeugen bei dem jeder zur gleichen Zeit abfliegt und andere interessante Vergleiche herbeiführen. Bitte lesen Sie mehr über das Animieren von Flügen im Kapitel "Erste Schritte" dieses Handbuchs.

Ziehen Sie die Nutzung von Desktops in Betracht, um noch mehr Information mit einem Blick erfassen zu können.



Beispiel eines Flugfensters mit mehreren Flügen über einer Vektorkarte

siehe auch:
einen Flug ansehen
Desktops nutzen
Flüge animieren
3D-Ansicht nutzen

2.5 Erste Schritte - Desktops nutzen

Desktops können die Art, wie einzelne oder mehrere Flüge dargestellt werden, signifikant verbessern. Es gibt einige vorgefertigte Desktops während andere frei konfigurierbar sind. Überlegen Sie, was Sie wirklich sehen wollen.

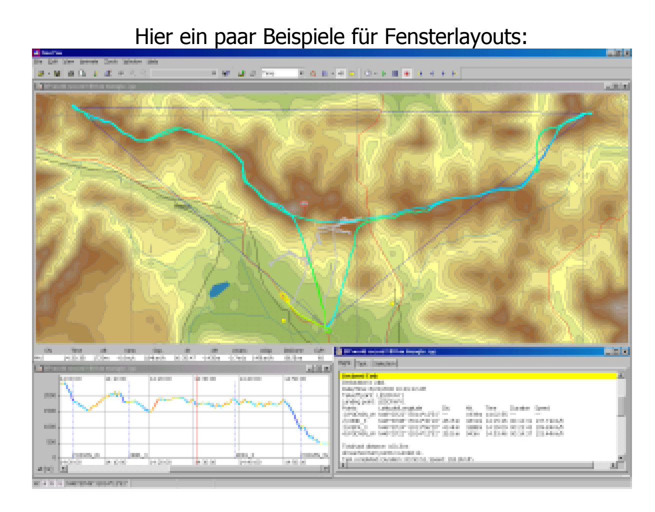
1. Öffnen Sie einen oder mehrere Flüge.
2. Wählen Sie Fenster > Neues Fenster

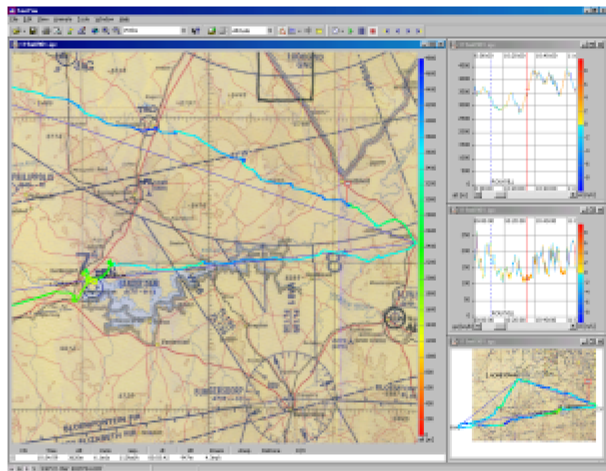
3. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Sie die gewünschte Anzahl Fenster haben.
4. Verkleinern Sie die Fenster und ordnen Sie sie Ihren Wünschen entsprechend an.
5. Wählen sie den Inhalt für jedes Fenster (Flugweg, 3D,Diagramm, Statistik,...).
6. Legen Sie das Farbschema für jedes Fenster fest (Höhe, Vario, GPS Status, Luftraumverletzung, Mehrfachflüge,...).
7. Bei der Darstellung von Flügen können Sie auswählen zwischen Flugweg, Statistik, Barogramm, Variogramm und anderen Diagrammen. Sie können dementsprechend mehrere Fenster geöffnet haben, die den gleichen Flug auf unterschiedliche Art darstellen. Erstellen Sie beispielsweise zwei Flugwegfenster - eines in der 3D- und das andere in der 2D-Ansicht und dazu dann je ein Diagrammfenster mit Barogramm- und Variogrammdarstellung.
8. Speichern Sie dieses Fensterlayout mit deng Befehl Fenster > Desktops > Desktop speichern... unter einem beliebigen Namen ab.

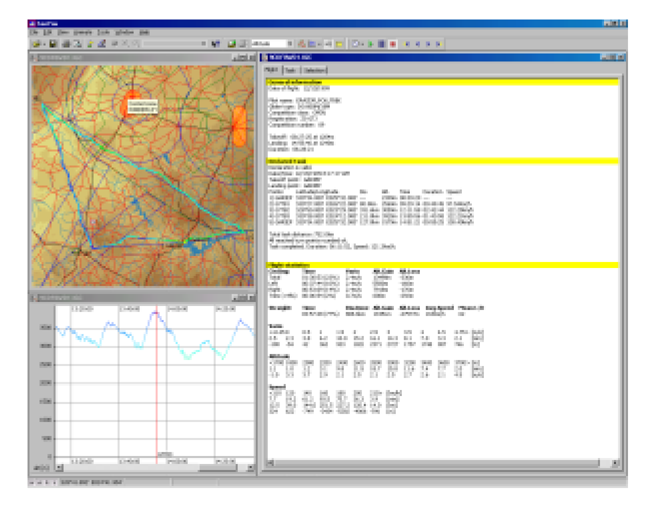
Wenn Sie SeeYou das nächste Mal starten:

1. Öffnen Sie irgend einen Flug oder mehrere Flüge
2. Wählen Sie bei Fenster> Desktop den Namen Ihres gespeicherten Fensterlayouts.
3. Sie können nun andere Flüge mit dem gespeicherten Fensterlayout darstellen.

Hier ein paar Beispiele für Fensterlayouts:







siehe auch:
einen Flug ansehen
mehrere Flüge ansehen
Flüge animieren
3D-Ansicht nutzen

2.6 Erste Schritte - Flüge animieren

Mehrere Flüge zu animieren gehört zu den unterhaltsamsten Dingen, die Ihnen SeeYou bietet.

Standardmäßig startet die Play Schaltfläche die Animation des Fluges in Echtzeit. Das bedeutet: Die Positionen des Flugzeuges sind so wie sie im richtigen Flug zur entsprechenden zeit waren. Sie können z.B. sehen wer wem folgte und wo die anderen waren, als Sie diesen Hammerbart ausgegraben haben...

Das ist sicherlich nicht die einzig mögliche Betrachtungsweise für einen Flugtag. Vielleicht wollen Sie sich lieber ein Rennen ansehen bei dem alle zur gleichen Zeit starten. In solch einer Animation können Sie klar erkennen wer zu jedem Moment gerade die Führung im Rennen innehatte. Dafür ist lediglich etwas Vorbereitung notwendig:

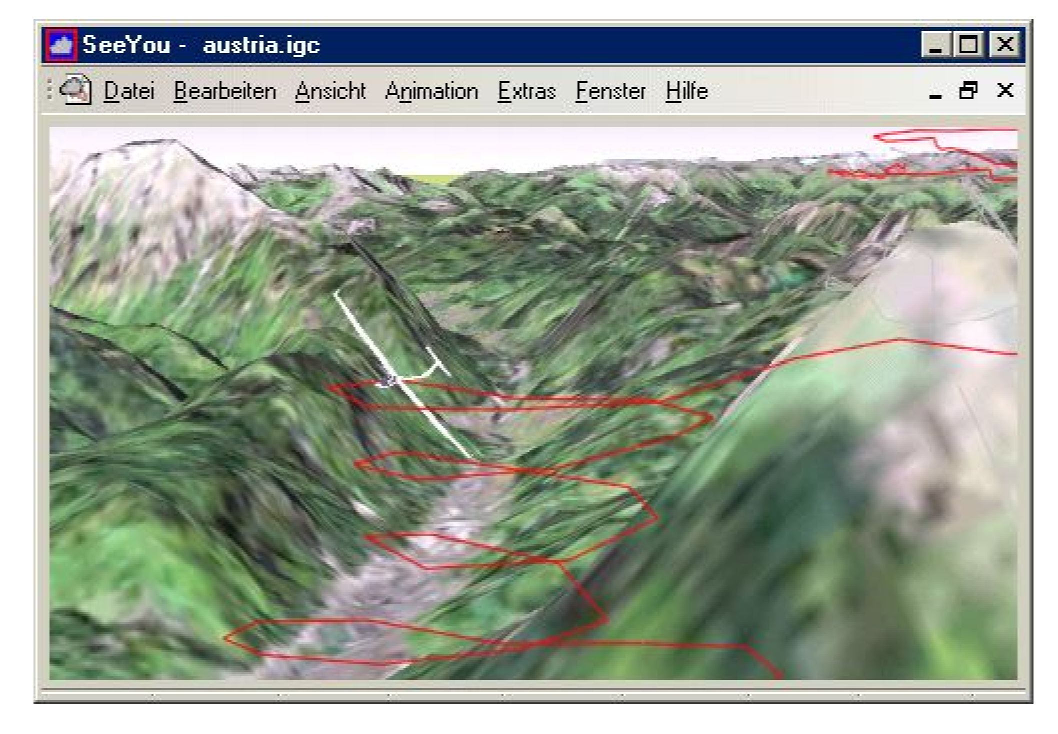
1. Sie müssen die Aufgabe erstellen, die alle zu fliegen hatten
2. Wählen Sie dann Animation > Synchronisation > Abflugzeit. Die Liste unterhalb der Auswahlbox sollte Ihnen dann die Abflugzeit jedes animierten Fluges ausgeben.
3. Drücken Sie die Play Taste und jeder wird die Abfluglinie zur gleichen Zeit überfliegen.

siehe auch:
einen Flug ansehen
mehrere Flüge ansehen
Desktops nutzen
3D-Ansicht nutzen

2.7 Erste Schritte - 3D-Ansicht nutzen

Zu den spektakulärsten Möglichkeiten von SeeYou gehört die 3D-Ansicht von Flügen. Stellen Sie zuallererst sicher, dass Sie die Vektorkarten und Satellitenbilder für Ihre Gegend geladen haben, damit Sie verstehen können, warum wir das schreiben.

Alles was Sie nun tun müssen ist, den Flug zu öffnen und dann die Ansicht mit Bearbeiten > 3D-Ansicht oder der Schaltfläche zu wechseln. Geben Sie dem System nun ein wenig Zeit die 3D-Ansicht aufzubauen.



Wenn Sie dann eine Fenster haben, dass dem oben stehenden Bild ähnelt, können Sie Maus oder Tastatur benutzen um die Perspektive zu wechseln.

Mit den folgenden Mausbewegungen werden Sie zum Kameramann für sich selbst und für Ihre Freunde:

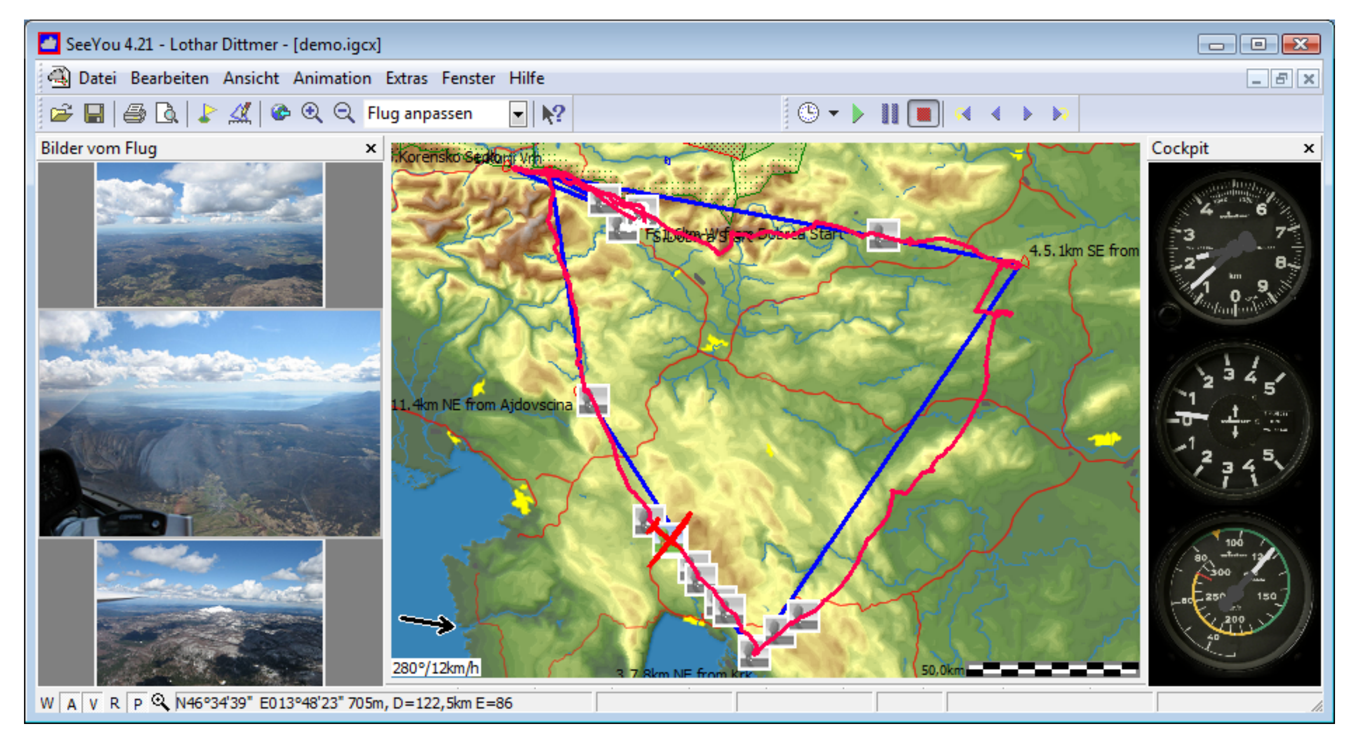
- Drücken Sie die linke Maustaste und bewegen sie die Maus - das ändert die Perspektive.
- Drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen Sie die Maus auf und ab - damit Zoomen Sie den Bildausschnitt heran oder wieder weg
- Drücken Sie beide Maustasten gleichzeitig und bewegen Sie die Maus rechts oder links um die Animationsgeschwindigkeit einzustellen
- Ctrl + F7 wechselt zwischen der Cockpitansicht und der Aussenansicht

Wenn Sie die Tastatur der Maus vorziehen:
. Die Auf und Ab Pfeiltasten stellen den Zoom ein
. Shift (Umsch) zusammen mit Pfeil Links oder Pfeil Rechts lässt die Ansicht horizontal rotieren
. Shift (Umsch) zusammen mit Pfeil Oben oder Pfeil Unten lässt die Ansicht vertikal rotieren

Siehe auch
Desktops nutzen
Tastatur und Maus effektiv nutzen
Optionen - 3D Ansicht

2.8 Erste Schritte - Photogalerie in SeeYou

Mit Version 4.2 wurde SeeYou eine weitere schöne Funktion hinzugefügt, die Ihnen erlaubt Ihrem Flug Photos hinzuzufügen und damit eine Diaschau zu erzeugen.



Das hinzufügen von Bildern bereitet viel Spaß auch wenn Sie nicht planen das hinterher Ihren Freunden zu zeigen. Haben Sie viele Photos von Ihren Flügen und auch viele IGC Flugdateien? Versuchen Sie einfach die Bilder Ihrem in SeeYou geöffneten Flug zuzuordnen. Wenn Kamerazeit und UTC Offset in SeeYou synchron sind werden die Bilder gleich dort positioniert wo sie aufgenommen wurden (falls nicht können Sie einfach allen Bildern einen Zeitoffset hinzufügen so dass sie zum Flug passen).

Im Flug aufgenommene Photos der IGC Datei hinzufügen

Zuerst einige Vorbereitungen damit die Automatik gut funktioniert:
1. Stellen Sie sicher das der SeeYou bei Extras > Optionen > UTC Offset eingestellte Wert zu Ihrem Flug passt.
2. Hoffentlich waren Zeitzone und Datum Ihrer Kamera korrekt eingestellt, als die Aufnahmen gemacht wurden (in Zukunft sollten Sie das sicherstellen)

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind können Photos wie folgt hinzugefügt werden
1. Öffnen Sie die IGC Datei in SeeYou
2. Ziehen Sie die Bilder mit Drag & Drop vom Windows Explorer in das Flugwegfenster von SeeYou
oder
2. Rechtsklick auf den Flug und dann Photos > aus Datei hinzufügen oder aus Ordner hinzufügen
oder

2. Bearbeiten > Flugeigenschaften > Photos > um Dateien hinzuzufügen oder um alle Dateien aus einem Ordner hinzuzufügen

Das ist wirklich alles wenn UTC Offset und Kamerazeit stimmten.

Mit dem Photofeld arbeiten

Wenn Sie auf ein Bild im Photofeld klicken wird das Bild aktiviert und die Position des Flugzeugsymbols wandert zur Position auf der Karte wo das Bild aufgenommen wurde.

Ein Doppelklick auf das Photo öffnet es in der Vollbildansicht im Standardbildbetrachter Ihres PCs.

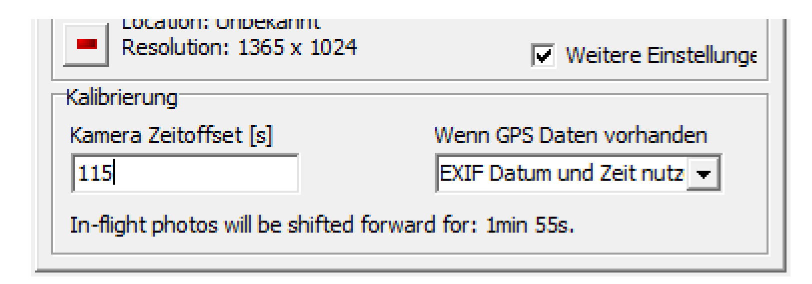
Scrollen mit dem Mausrad über dem Photofeld wird das aktive Photo verandern (und in Folge auch die Flugzeugposition verschieben).

Während der Animation eines Fluges (Animation > Start) wird nur die Position des aktiven Bildes mit einem Photosymbol auf der Karte dargestellt. Bei fortlaufender Animation bewegen sich auch die Bilder im Photofeld und das aktive Photosymbol auf der Karte verändert sich entsprechend.

Sie können das Photofeld verkleinern und andocken so wie Sie es auch mit anderen Feldern machen können. Sie können es sogar auf Ihren zweiten Monitor verschieben.

Weitere Einstellungen

Es kommt des öfteren vor, dass Kamerazeit und UTC Offset in SeeYou nicht synchron sind. Das ist kein besonderes Problem, denn wenn Sie SeeYou mitteilen wann die Photos exakt aufgenommen wurden um sie an die richtige Position zu schieben. Wählen Sie Bearbeiten > Flugeigenschaften > Photos > Weitere Einstellungen. Sie sehen jetzt den Kamera Zeitoffset in Sekunden (eine Stunde hat 3600 Sekunden, zwei Stunden 7200 usw.). Die Zeile unterhalb des Eingabefeldes für den Offset zeigt Ihnen , wie viele Stunden Minuten und Sekunden dem eingegebenen Sekundenwert entsprechen. Sie könnten sogar Tageweise verschieben, wenn das Kameradatum falsch eingestellt war.

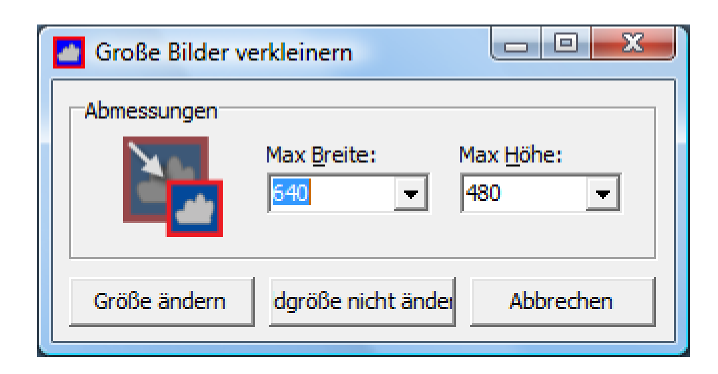


Beachten Sie: Bilder die vor dem Start aufgenommen wurden, werden vor den ersten Fixes (Zeit/ Koordinatenpunkten) der Flugdatei eingefügt. Flüge nach der Landung werden den letzten Fixes des Fluges zugeordnet. Es sieht schön aus, wenn Sie so als erstes Bild der Datei ein Photo des Flugzeuges, Flugplatzes oder der Starthelfer hinzufügen können.

Komfortabler Austausch mit Freunden oder im Blog via IGCX Format

Wenn Sie alle Bilder dem Flug zugeordnet haben können Sie die IGC Datei mit Datei > Speichern sichern. Damit werden der IGC Datei Verweise (Links) zu den voll aufgelösten Bildern auf Ihrer Festplatte hinzugefügt ohne die Dateiintegrität der IGC Datei zu zerstören. Das ist dann sinnvoll, wenn Sie die Bilder nur auf diesem eigenen Computer ansehen wollen.

Wenn Sie aber diese Flüge mit den Bildern Ihren Freunden schicken wollten oder auf Ihren anderen Computer öffnen möchten müssen Sie die Photos senden und dabei die Ordnerstruktur exakt beibehalten. Weil das sehr mühsam wäre und dann oft nicht richtig funktionieren würde, können Sie solche Photoflüge jetzt auch im speziellen IGCX Format speichern. Speichern Sie dazu die Datei mit Datei > Speichern unter > Dateityp = IGCX Format Datei. Nachdem Sie Speicherort und Dateiname gewählt haben kommen Sie zur Auswahl der Bildgröße. Die Dateigröße ist abhängig davon. wie Sie diese IGCX Datei speichern oder versenden wollen. Falls Sie das per Email versenden wollen, sollten Sie die Gesamtdateigröße möglichst kleiner als 5 MB halten.



Viel Spaß mit Ihren eigenen Bildern und Flügen!

Siehe auch:
Photofeld

2.9 Erste Schritte - Streckenflüge planen

Streckenflugplanung ist für jeden wichtig, der die Möglichkeiten des Wetters seinen Fähigkeiten entsprechend maximal ausnutzen möchte. SeeYou bietet Ihnen viele grafische Werkzeuge, um verschiedenartige Aufgaben zu planen.

Aufgaben mit vorgegebenen Wegpunkten



1. Zum Start der Flugplanung öffne Sie bitte das Aufgabenfenster mit



2. Wählen Sie Ansicht > Karte oder die Schaltfläche, um die Ansicht umzuschalten



3. Um eine neue Aufgabe zu erstellen, benutzen Sie Bearbeiten > Aufgabe hinzufügen oder die Schaltfläche
4. Klicken Sie auf Startpunkt, 1. Wendepunkt, 2. Wendepunkt etc. Ihrer Aufgabe in der korrekten Reihenfolge.
5. Beenden Sie die Auswahl von Wegpunkten mit der ESC-Taste.

Das ist alles - Sie haben schon eine neue Aufgabe erstellt.

Aufgaben ohne vorgegebene Wegpunkte

Um Aufgaben zu erzeugen, deren Wendepunkte noch nicht in der Wegpunktdatenbasis gespeichert sind, drücken Sie die **Umsch**-Taste und halten sie gedrückt. Jeder Klick erzeugt nun einen neuen Wegpunkt. Diese Punkte erhalten dann Namen wie _Punkt_123. Sie können den Namen und andere Eigenschaften jedes Punktes ändern, wenn Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und dann den Wegpunkt bearbeiten.

siehe auch:
Aufgabenfenster
Aufgabeninfo
FAI Dreiecksassistent

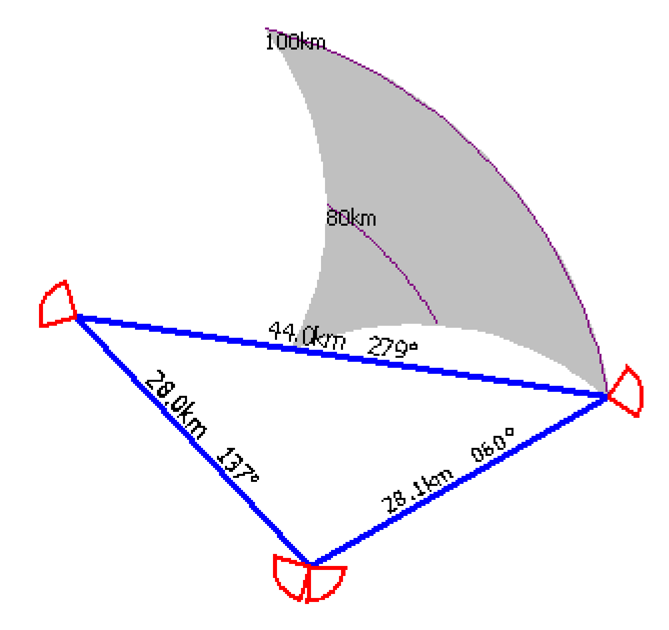
2.10 Erste Schritte - FAI Dreiecke planen

FAI Dreiecke gelten als anspruchsvolle Aufgaben für Überlandflüge. Egal ob Sie Anfänger oder Dreiecksspezialist sind: Eine Hilfestellung bei der Festlegung der Dreieckswendepunkte wird Ihnen immer willkommen sein.

Es gibt keinen besonders einfachen Weg, um FAI Dreiecke zu planen - das bedarf entsprechender Zeit und Vorbereitung. Gebirgsketten müssen gekreuzt und Lufträume vermieden werden. Unterwegs müssen Sie mit unterschiedlichsten Wetterbedingungen rechnen. Deshalb sind lokale Kenntnisse und gute Wetterkenntnisse für die Planung großer Dreiecke erforderlich. SeeYou wird Ihnen diese Planung so leicht wie möglich machen.

Zuerst sollten sie eine Aufgabe erzeugen, die dem grob ähnelt, was Sie fliegen möchten. Bestimmen Sie Ihre Wendepunkte , indem Sie auf die Kartenansicht klicken oder die Punkte in der Listenansicht auswählen (weiteres dazu unter Streckenflüge planen). Dann wechseln Sie zu Ansicht > Karte.

Schalten Sie den FAI Dreiecksassistenten mit Ansicht > zeige FAI Gebiet (Strg + E) ein. Drücken Sie Strg+R (Ansicht > FAI Gebiet drehen), um das Gebiet über die Schenkel der Aufgabe zu drehen. Drücken Sie Strg+R mehrere Male, um zu sehen was passiert und bis Sie das Gebiet in der Nähe des Wendepunktes liegen haben, den Sie optimieren möchten. Klicken Sie den Wegpunkt an und ziehen Sie Ihn woanders hin. Wenn er im FAI Gebiet liegt entspricht die Aufgabe den FAI Dreiecksregeln.



Wie oben erwähnt gibt es keinen schnellen Weg ein 'optimales' FAI-Dreieck zu erzeugen. Sie haben die Werkzeuge - nun müssen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Erfahrung einsetzen, um die Schwierigkeit der erfolgreichen Umrundung zu minimieren.

Siehe auch:
Aufgabenfenster
Wegpunkte verwalten
Streckenflüge planen

2.11 Erste Schritte - Assigned Area Aufgaben planen

Assigned Area Aufgaben werden bei Wettbewerbsorganisatoren immer beliebter. Sie testen Vorstellungskraft und vorausschauende Planung des Wettbewerbspiloten. Sie bieten außerdem bessere Möglichkeiten zur Vermeidung nicht genau kalkulierbarer Schlechtwettergebiete.

Bei Assigned Area Aufgaben müssen die Piloten in vorgegebene Gebiete (oft kreisrunde Sektoren) in vorgegebener Reihenfolge einfliegen. Aufzeichnungspunkte, die die längste Strecke erzeugen (jeweils einer aus einem Gebiet) werden zu aktuellen Wendepunkten, die für Geschwindigkeits- und Statistikberechnungen benutzt werden.

Um eine Assigned Area Aufgabe einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:
1. Geben Sie eine normale Aufgabe ein.
2. Wählen Sie Bearbeiten > Aufgabeneigenschaften.
3. Bei Typ wählen Sie 'Assigned Area Task'.
4. Wählen Sie das Sektor Register.
5. Definieren Sie nacheinander alle Sektoren der Aufgabe.

Um solch eine Assigned Area Aufgabe einem Flug (oder Wettbewerbstag) zuzuweisen wählen Sie Bearbeiten > Aufgabe zuweisen, während Sie den Flug (oder Wettbewerbstag) aufgerufen haben.

Siehe auch:
Aufgabenfenster
Streckenflüge planen
Aufgabeneigenschaften > Sektor
Aufgabeneigenschaften > Optionen

2.12 Erste Schritte - Flüge auslesen

SeeYou kann mit diversen Loggertypen direkt kommunizieren. Der SeeYou Verbindungsassistent erlaubt, eine Verbindung zu verschiedenartigen Logger/GPS-Typen mit einer gleichartigen Benutzerführung herzustellen. In diesem Kapitel erklären wir Ihnen das an einem konkreten Beispiel.

Beispiel für die direkte Kommunikation mit einem 'Colibri'
Das Colibri ist ein verbreiteter Logger der Firma LX Navigation. Es wird wegen seiner relativ geringen Baugröße sowohl im Segelflug, als auch beim Drachenfliegen und Para-Gliding eingesetzt und kann deshalb als gutes Beispiel für die Gerätekommunikation mit SeeYou dienen..

- **Flüge vom Colibri herunterladen:**

1. Wählen Sie Datei > Verbindungsassistent aus dem Menü oder drücken Sie **F9**
2. Wählen Sie unter Gerätetyp das 'Colibri' , als Schnittstelle 'AUTO' und unter Parameter die Übertragungsrate von '19200bps'
3. Warten Sie bis das Colibri 'piepst' (sollte es das nicht tun, so überprüfen Sie bitte zuerst den Wert der Übertragungsrate 'COM SPEED' im Colibri)
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Lade Flüge vom Gerät herunter' und klicken Sie auf [Weiter]
5. Eine Liste mit allen im Gerät gespeicherten Flügen wird nun heruntergeladen. Warten Sie, bis Sie diese Liste sehen..
6. Wählen Sie mit Hilfe der Schaltfläche [Suchen] einen Ziel-Ordner auf Ihrer Festplatte in dem die zu übertragenden Flüge gespeichert werden sollen.
7. Wählen Sie nun die Flüge in der Liste aus, die heruntergeladen werden sollen (der neueste Flug ist standardmäßig ausgewählt)
8. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Flüge nach dem Herunterladen öffnen' - wenn Sie dies wünschen.
9. Klicken Sie auf [Weiter] und warten Sie bis die Datenübertragung komplett ist.

Das war's -öffnen Sie nun die Flüge in dem Ordner, der unter 'Flüge speichern im Verzeichnis' angegeben war.

- **Wegpunkte und Aufgaben ins Colibri übertragen (hochladen)**

Die Übertragung von Wegpunkten und Aufgaben zum Colibri kann immer nur zusammen erfolgen (diese Daten sind wie bei vielen anderen Loggern in einer gemeinsamen Datenbasis gespeichert).

1. Wählen Sie Datei > Verbindungsassistent aus dem Menü oder drücken Sie **F9.**
2. Wählen Sie unter Gerätetyp das 'Colibri' , als Schnittstelle 'AUTO' und unter Parameter die Übertragungsrate von '19200bps'.
3. Warten Sie, bis das Colibri 'piepst' (überprüfen Sie nötigenfalls 'COM SPEED' im Colibri).
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Wegpunkte und Aufgaben zum Gerät hochladen' und klicken Sie auf [Weiter].
5. Geben Sie vor, ob Sie Daten aus der SeeYou Datenbank hochladen möchten oder ob Sie Daten aus einer Datei auf der Festplatte verwenden möchten.
6. Klicken Sie auf [Weiter].
7. Markieren Sie nun alle Wegpunkte, die hoch geladen werden sollen (standardmäßig sind alle ausgewählt).

8. Klicken Sie auf [Weiter].
9. Markieren Sie dem Aufgaben, die hoch geladen werden sollen (alle Aufgaben sind standardmäßig ausgewählt).
10. Klicken Sie auf [Weiter] und warten Sie, bis die Datenübertragung beendet ist.

- **Wegpunkte und Aufgaben aus dem Colibri herunterladen:**

Das Herunterladen von Wegpunkten und Aufgaben vom Colibri kann immer nur zusammen erfolgen.

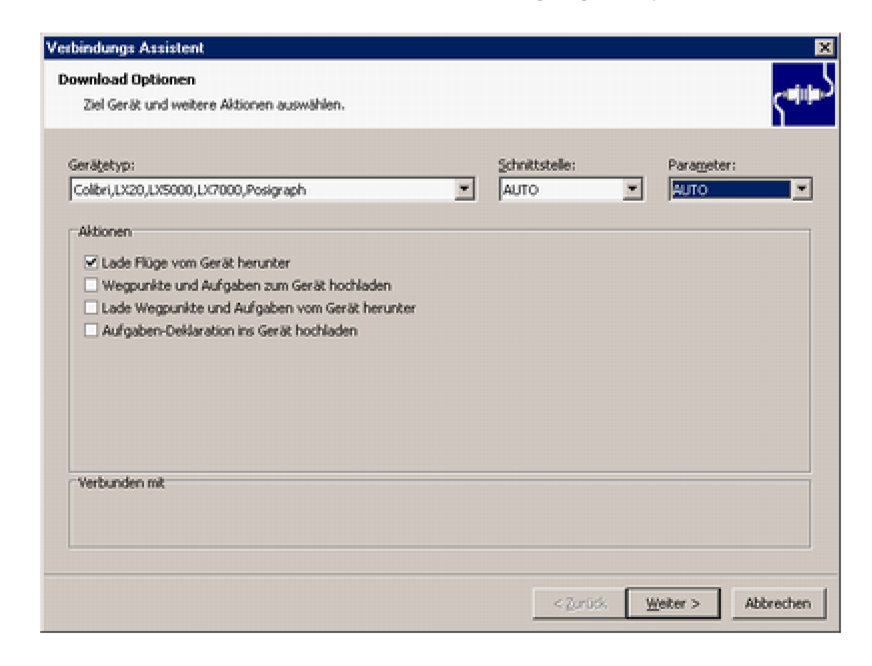
1. Wählen Sie Datei > Verbindungsassistent aus dem Menü oder drücken Sie **F9.**
2. Wählen Sie unter Gerätetyp das 'Colibri' , als Schnittstelle 'AUTO' und unter Parameter die Übertragungsrate von '19200bps'.
3. Warten Sie, bis das Colibri 'piepst' (überprüfen Sie nötigenfalls 'COM SPEED' im Colibri).
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Lade Wegpunkte und Aufgaben vom Gerät herunter' und klicken Sie auf [Weiter].
5. Warten Sie bis die Wegpunkte und Aufgaben vom Gerät herunter geladen wurden.
6. Markieren Sie die Wegpunkte,die sie speichern möchten und klicken Sie auf [Weiter].
7. Markieren Sie die Aufgaben,die sie speichern möchten und klicken Sie auf [Weiter].
9. Wählen Sie ob Sie die Daten in der Programmdatenbasis oder als extra Datei speichern möchten.
10. Klicken Sie auf [Weiter] um die ausgewählten Daten zu speichern.

- **Aufgaben-Deklaration ins Colibri hochladen**

1.Wählen Sie Datei > Verbindungsassistent aus dem Menü oder drücken Sie **F9.**
2.Wählen Sie unter Gerätetyp das 'Colibri' , als Schnittstelle 'AUTO' und unter Parameter die Übertragungsrate von '19200bps'.
3.Warten Sie, bis das Colibri 'piepst' (überprüfen Sie nötigenfalls 'COM SPEED' im Colibri).
4.Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Aufgaben-Deklaration ins Gerät hochladen' und klicken Sie auf [Weiter].

5.Geben Sie Ihre persönlichen Daten in den entsprechenden Feldern ein oder klicken Sie auf das -Symbol, um Daten aus der Pilotenliste zu übertragen.

6.Geben Sie die Aufgabe in der Listenansicht ein oder benutzen Sie das -Symbol, um auf in der Datenbasis gespeicherte Aufgaben zurückzugreifen.
7. Klicken Sie auf [Weiter] und warten Sie, bis die Datenübertragung komplett ist.



siehe auch:
Datei > Verbindungsassistent

2.13 Erste Schritte - mit SeeYou Mobile arbeiten

Der Mobil Assistent verbindet SeeYou mit SeeYou Mobile und schickt Daten vom PC zum Pocket PC oder zum Oudie. Diese Funktion ist und bleibt immer funktionsfähig - das bedeutet: Sie benötigen nicht unbedingt eine registrierte Version von SeeYou, um die gewünschten Daten zu übertragen.

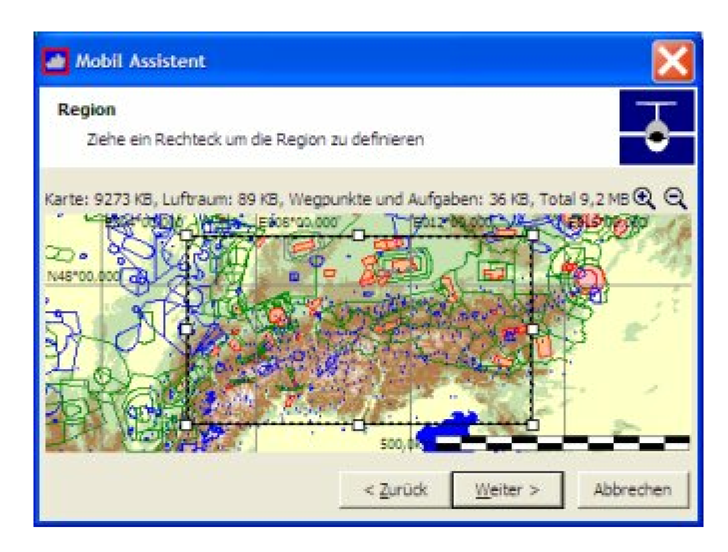
1. Stellen Sie über Active Sync die Verbindung zwischen PC und Pocket PC her oder verbinden Sie den Oudie mit dem PC
2. Starten Sie SeeYou auf demPC
3. Wählen Sie Datei > SeeYou Mobile Assistent

Die **erste Seite** erlaubt Ihnen, auszuwählen was zum Gerät kopiert werden soll:
- Gelände (Isolinien)
- Geländehöhen
- Straßen, Eisenbahnen, Flüsse, Seen und Städte
- Wegpunkte und Aufgaben
- Luftraum
- Einstellungen

Auf der **zweiten Seite** können Sie einen Basisdateinamen festlegen und den Zielordner auswählen
- Dateien, die zum Pocket PC kopiert oder auf Festplatte gespeichert werden sollen, erhalten jeweils den gleichen Basisnamen mit der Dateinamenserweiterung CUB für Luftraum, CIT für Vektorkarte und CUP für Wegpunkte und Aufgaben.
- Der Zielordner kann entweder auf Pocket PC/ Oudie oder auf dem Desktop PC (z.B. SD Karte im Speicherkartenleser des PC) liegen.

- Nutzen Sie die [Suchen] Schaltflächen, um den jeweiligen Zielordner einfach zu bestimmen.

Die **dritte Seite** erwartet die Festlegung eines rechteckiges Gebietes, dessen Inhalt schließlich zum angeschlossenen Navigationsgerät übertragen wird.
Benutzen Sie die Lupensymbole oben rechts über der Kartendarstellung, um die Vergrößerung einzustellen, oder klicken Sie auf die Ränder der Karte um den Ausschnitt horizontal oder vertikal zu verschieben. Das entspricht der Vorgehensweise in den Kartenfenstern von SeeYou.



Auf der **vierten Seite** sehen Sie den Fortschritt von Datenübertragung oder Datenspeicherung. Wenn der Datentransfer erfolgreich beendet wurde, können Sie den SeeYou Mobile Assistenten mit der [Beenden] Schaltfläche abschalten.

Wenn Ihnen ein Übertragungsfehler gemeldet wird, sollten Sie prüfen, ob SeeYou Mobile auf dem angeschlossenen Gerät wirklich geschlossen war. Sie sollten sich über die unterschiedliche Funktionsweise der [X]-Schaltfläche bei einem Pocket PC und Desktop Windows im Klaren sein: Das [X] auf dem Pocket PC arbeitet wie das 'Minimieren' bei Windows. Um SeeYou Mobile wirklich zu beenden, müssen Sie SeeYou Mobile über den Befehl Menu > Folg. > Beenden verlassen. Um festzustellen, ob SeeYou Mobile wirklich nicht mehr läuft, können Sie den Windows Mobile Befehl Start > Einstellungen > System > Speicher > Ausgeführte Programme nachsehen. Beenden Sie das Programm, wenn Sie es dort finden. Dann wird es auch möglich sein über den SeeYou Mobile Assistenten Daten auszutauschen.

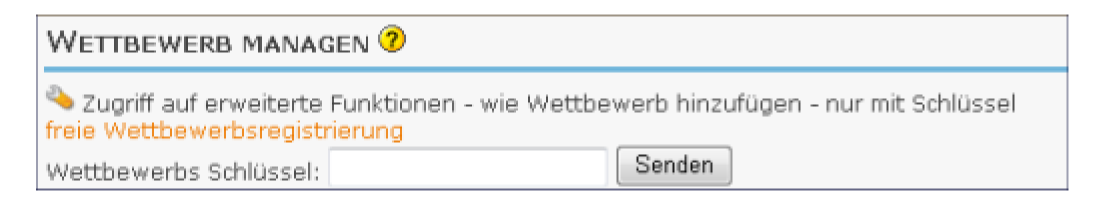
2.14 Erste Schritte - Wettbewerbsdaten mit SoaringSpot veröffentlichen

Die Funktionalität von Soaring Spot (http://www.SoaringSpot.com/) erlaubt Ihnen, F**lugwettbewerbe Online zu verwalten**. Wenn Sie grad einen Wettbewerb organisieren brauchen Sie sich keine besonderen Gedanken mehr zu machen, wie Sie die Ergebnisse im Internet veröffentlichen und aktuelle Infos hinzufügen können. Soaring Spot ist dann für Sie die richtige Adresse, denn es gibt dort diverse Funktionen um grundsätzliche und weiterführende Bedürfnisse eines Wettbewerbsveranstalters zu erfüllen.

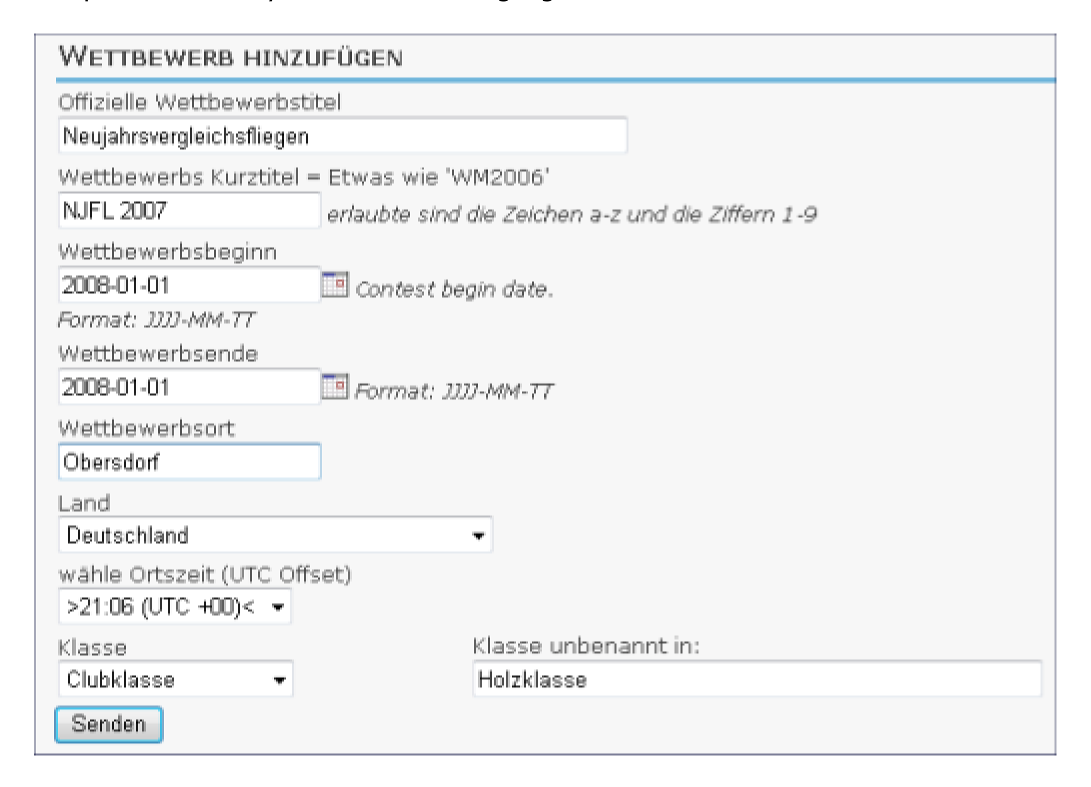
Es gibt drei einfache Schritte um einen Wettbewerb auf Soaring Spot anzulegen:

1. Wettbewerbsschlüssel besorgen
Wird erledigt mit einer kurzen formlosen Email an info@soaringspot.com.
Senden Sie uns Ihre Anfrage an diese Adresse - wir melden uns dann mit dem Registrierschlüssel und einigen kurzen Anweisungen zum weiteren Vorgehen zurück.

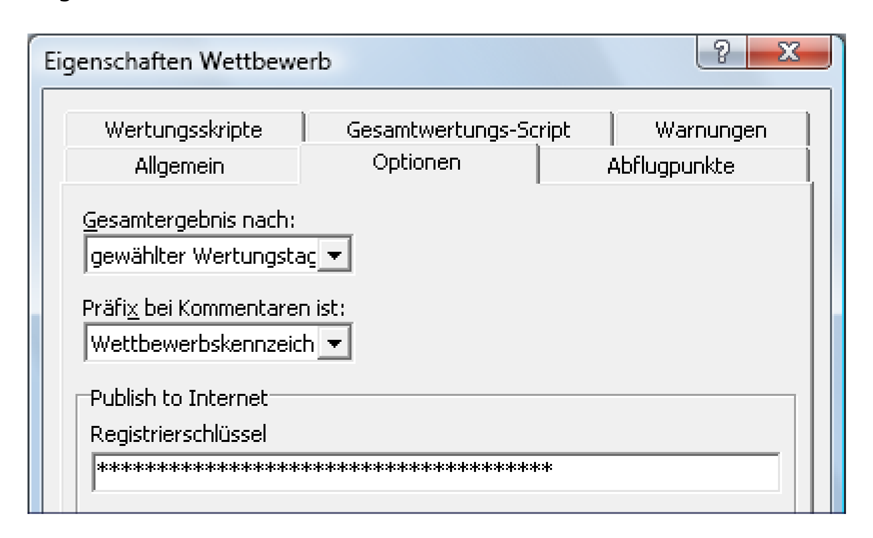
2. Wettbewerb auf Soaring Spot einrichten
Zuerst müssen Sie sich bei Soaring Spot anmelden. Dann geben Sie den Wettbewerbs-Registrierschlüssel ins Formular bei "Wettbewerb managen" Ihres Zugangs ein:



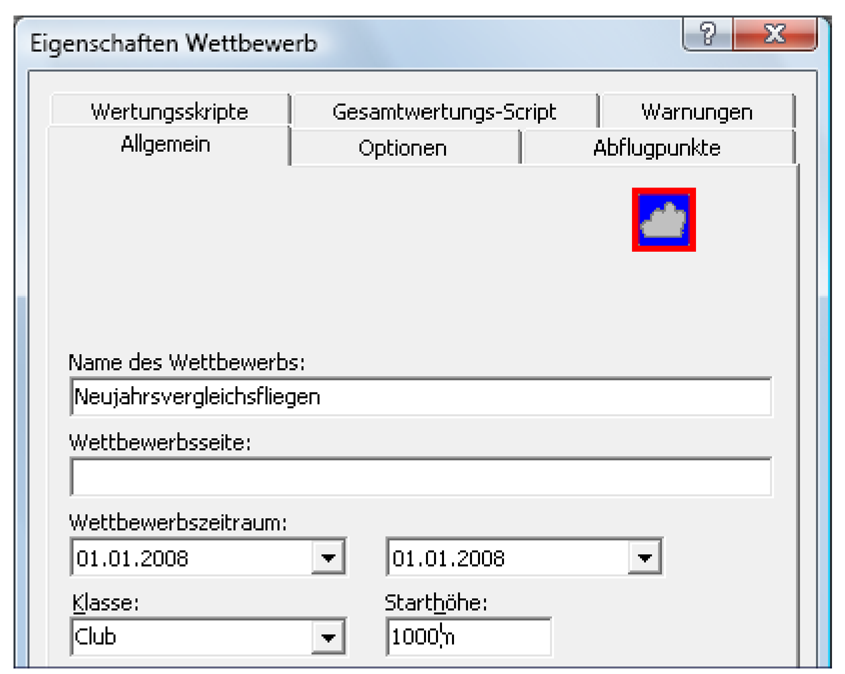
Nun müssen Sie alle erforderlichen Informationen wie Offizieller Wettbewerbsname, Kurzbezeichnung, Zeitraum, Wettbewerbsort und -land, UTC Offset und Klasse/n) eingeben. Weitere Informationen zu diesen wichtigen Elementen von Soaring Spot finden Sie - vorerst nur in englischer Sprache - wenn Sie auf die entsprechenden ?-Symbole in Ihrem Zugangsbereich klicken.



3. Die CUC Wettbewerbsdatei im SeeYou Wettbewerbsmodul richtig einrichten
Sie müssen dazu nur 2 kleine Aufgaben erfüllen:
a) Geben Sie den Wettbewerbsschlüssel bei Bearbeiten> Eigenschaften Wettbewerb> Optionen> Registrierschlüssel ein:



2. Stellen sie sicher das Sie bei Bearbeiten > Eigenschaften Wettbewerb > Allgemein > Klasse die richtige Wettbewerbsklasse eingestellt haben



Wenn Sie alle Einstellungen korrekt vorgenommen haben, müssen Sie lediglich noch Bearbeiten> Publish to Soaring Spot (oder das zugehörige Symbol der Werkzeugleiste:) anklicken um die Daten nach Soaring Spot hochzuladen.

3 SeeYou Hauptfenster

SeeYou hat vier Hauptfenster:

Das Flugfenster, wo Flüge dargestellt und analysiert werden.
Das Wegpunktfenster, um die Wegpunktdatenbasis zu bearbeiten.
Das Aufgabenfenster zum Erstellen von Aufgaben.
Das Wettbewerbsfenster für die Wettbewerbsauswertung.

3.1 SeeYou Hauptfenster - Flugfenster

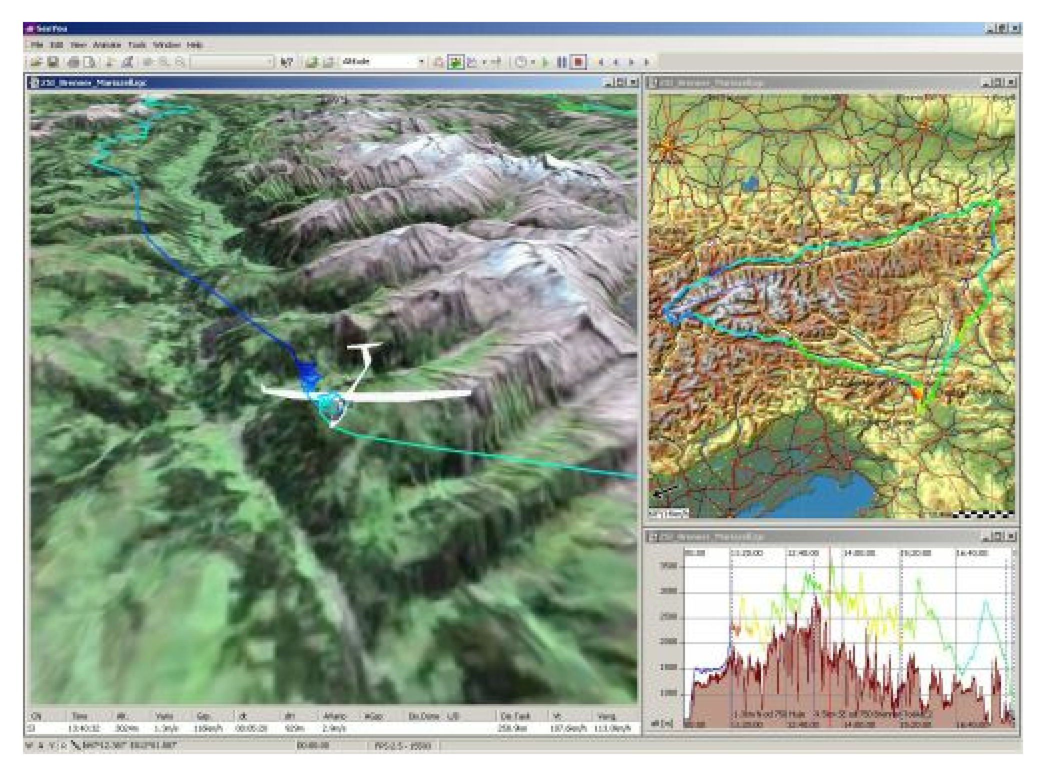
Das Flugfenster ist das Hauptfenster von SeeYou.

Alle geladenen Flüge werden im Flugfenster (ggf. über Vektor- oder Rasterkarten) dargestellt und analysiert. Die Flüge werden in verschiedenen Farben angezeigt - SeeYou erlaubt die Auswahl eines Farbschemas. Erstellen Sie Statistikinformationen zum betreffenden Flug. Betrachten Sie mehrere Flüge im selben Fenster, um beispielsweise zu vergleichen, wie verschiedene Piloten am gleichen Tag geflogen sind. Lassen sie die Animation laufen, um den oder die Flüge nachzuvollziehen. Erstellen Sie ein Desktopschema , um verschiedene Flüge in einer festen Fensteranordnung zu betrachten.

Das Flugfenster bietet 4 Ansichtsmöglichkeiten:
- Flugwegfenster
- 3D-Fenster
- Diagrammfenster (Graph)
- Statistikauswertung

Nutzen Sie die Möglichkeit Desktops zu speichern, um die Darstellung dauerhaft Ihren Wünschen anzupassen.

Hier ein Beispiel mit mehreren nebeneinander geöffneten Flugfenstern, die alle den gleichen Flug zeigen: zwei Flugwegfenster und ein Barogramm.



3.1.1 Flugfenster- Flugwegfenster

Das Flugwegfenster zeigt Flüge über Vektor- oder Rasterkarten.

Wählen Sie Ansicht > Flugweg aus dem Hauptmenü oder benutzen Sie das -Icon, um zum Flugwegfenster zu wechseln.

Im Flugwegfenster sehen Sie:

- Flugwege (Track) von einem oder mehreren geöffneten Flügen - Flugwege werden in der zugeordneten Farbe gezeigt
- den Vergrößerungswert (Zoomfaktor), der in einer Combo-Box auf der Ansichts-Werkzeugleiste festgelegt werden kann.
- Flugparameter (wenn gewählt)
- Legende (wenn gewählt)
- Standard-, Flug- und Animations-Werkzeugleiste

Mit einem Klick der rechten Maustaste ins Flugwegfenster erreichen Sie auf kurzem Wege weitere Funktionen.

Die fünf Schalter



links unten im Hauptfenster können angeklickt werden, um

- [W]egpunkte,
- Lufträume [A]irspace,
- [R]asterkarten
- [V]ektorkarten
- [P]hotosymbole auf Karte

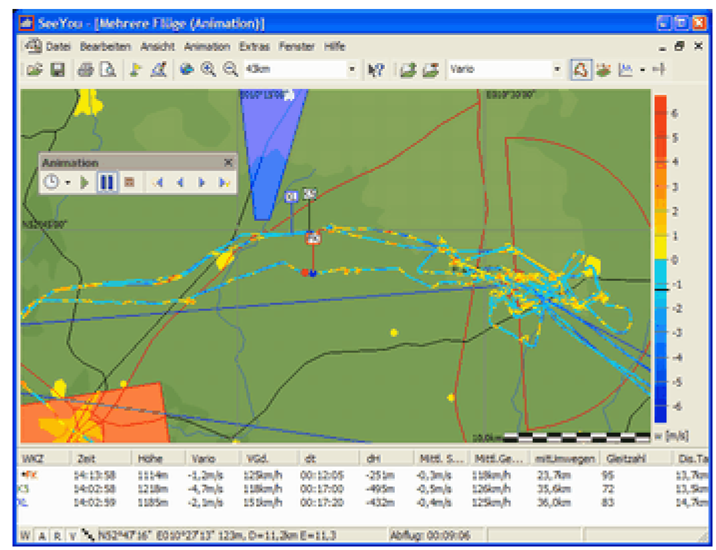
ein- oder auszublenden.
Mit einem Rechtsklick auf die [R] Schaltfläche können Sie schnell eine Gruppe von Rasterkarten ein oder ausschalten. Bei Allgemeines zu Rasterkartem erfahren Sie mehr zur Gruppierung von Rasterkarten.
Ebenso können Sie mit der Rechten Maustaste auf das [W] klicken. Dann erscheint ein Dialog in dem festgelegt werden kann welche Wegpunkttypen auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Außerdem kann mit dem kleinen Symbol links daneben oder der [F2] Taste zwischen drei verschiedenen Modi wählen:

- Zoom Modus: Ein Linksklick mit der Maus und das anschließende Aufziehen eines Rechtecks erlaubt das Hineinzoomen in das so ausgewählte Gebiet
- Schiebe Modus: Klicken und ziehen der Maus mit gedrückter linker Taste verschiebt die Karte.
- Entfernungsmessmodus: Linksklick mit anschließendem Ziehen der Maus erlaubt die Entfernungsmessung zwischen zwei Punkten auf der Karte

Siehe auch
Desktops
Tastatur und Maus
Optimierung (freie Flüge)
Extras > Optionen > Flug

Beispiel für ein Flugfenster mit mehreren Flügen über einer Vektorkarte (mit angezeigten Flugparametern, einer Legende, einer losgelösten Animations-Werkzeugleiste und einem Kontext-Menü aufgrund eines rechten Mausklicks):



3.1.2 Flugfenster- 3D-Fenster

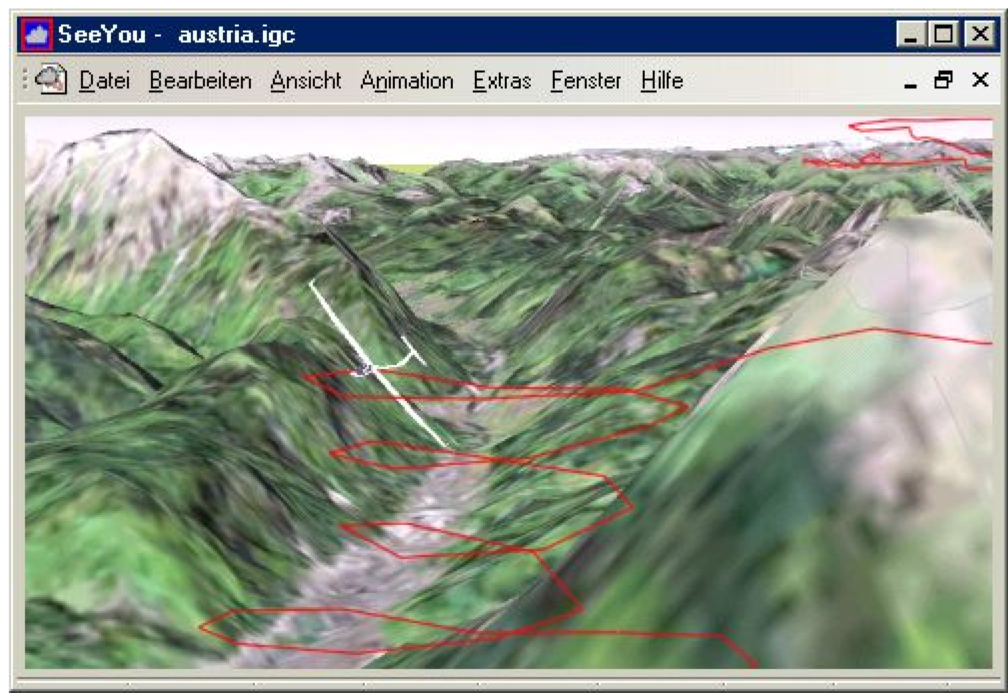
In der 3D-Ansicht können Sie sich den Flug in der dreidimensionalen Kartenlandschaft ansehen

Erstellen Sie eine Animation eines oder mehrere Flüge, und benutzen Sie dann die Maus analog zu einer Kamera.
. Linke Maustaste und Ziehen verändert die Perspektive.
. Rechte Maustaste mit Aufwärts/Abwärtsbewegung stellt die Vergrößerung ein
. Beide Maustasten mit Links/Rechtsbewegung verändern die Animationsgeschwindigkeit.

Das 3D-Fenster zeigt

- Flugwege der geöffneten Flüge,die entsprechend dem aktiven Farbschema dargestellt werden.
- die Flugparameter (wenn gewählt)
- die Legende (wenn gewählt)
- den 3D-Luftraum ("A" ;wenn gewählt)
- die Standard-, Flug- und Animations-Werkzeugleiste

Siehe auch
Desktops
Tastatur und Maus
Optimierung (freie Flüge)
Extras > Optionen > Flug > 3D-Ansicht



Flug über einer 3D-Karte (kombiniert mit einem Satellitenfoto)

3.1.3 Flugfenster- Diagrammfenster

Im Diagrammfenster können sechs verschiedene Grafiken angezeigt werden. Durch die Auswahl eines Farbschemas wird es möglich, zusätzliche Informationen in der Grafik darzustellen.

Wählen Sie Ansicht > Diagramm vom Hauptmenü oder benutzen Sie das -Symbol aus der Werkzeugleiste, um zur Diagrammansicht zu wechseln.

Durch erneutes Anklicken des -Symbols wechseln Sie zwischen den diversen Grafiktypen.

Folgende Grafiken können dargestellt werden:

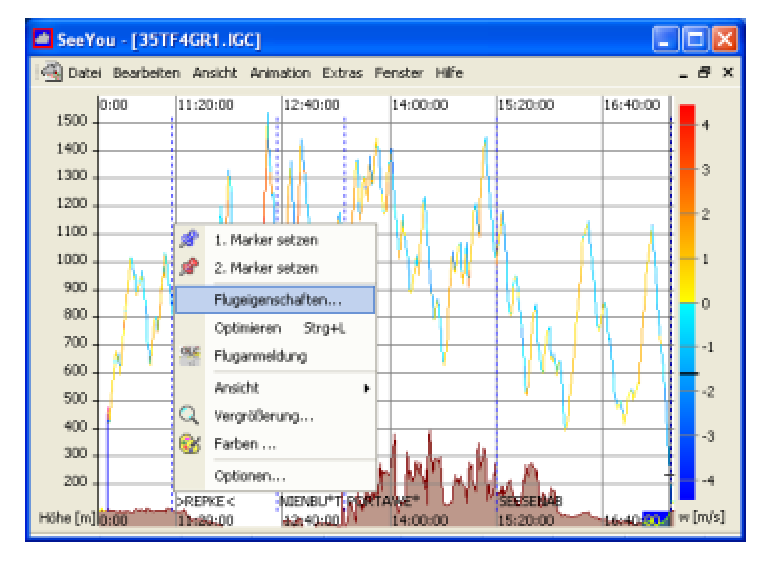
- Barogramm
- GPS-Höhe
- Variogramm
- Geschwindigkeit
- Positionsgenauigkeit
- Motorlaufzeit

Sie können das Aussehen und Verhalten des Diagramms beeinflussen durch:

- Setzen der Farbe für das Diagramm
- Setzen des Vergrößerungsfaktors (Zoom)
- Einschalten der Legende
- Einschalten der Flugparameter
- Klicken mit der rechten Maustaste

Siehe auch
Tastatur und Maus
Desktops
Extras > Optionen > Flug

Beispiel eines Diagrammfensters in der Barogrammansicht mit den Vario-Farbschema, Legende und einem Kontext-Menü aufgrund eines rechten Mausklicks



3.1.4 Flugfenster- Statistikauswertung

SeeYou bietet umfassende Statistikfunktionen für den aktiven Flug.

Wählen Sie Ansicht>Statistik vom Hauptmenü oder benutzen Sie das -Symbol.

Es gibt vier verschiedene Statistik-Reports:

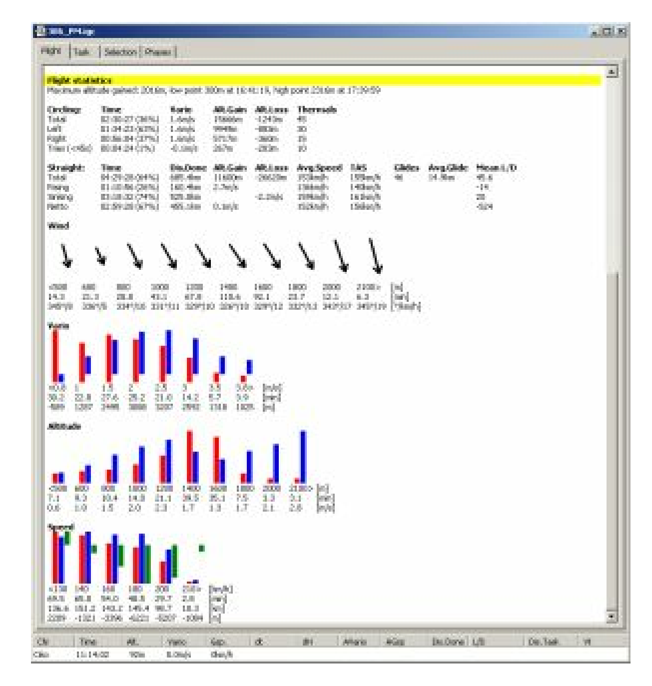
- Flug - zeigt die Statistiken zum Flug vom Start bis zur Landung.
- Aufgabe - zeigt die Statistiken zur deklarierten Aufgabe.
- Auswahl - zeigt die Statistik für eine getroffene Auswahl innerhalb des Flugweges. Die Seite ist leer, wenn keine Auswahl getroffen wurde.
- Etappen - liefert eine Liste der geflogene Etappen, die beliebig sortiert werden kann.

Ein Doppelklick in verschiedene Bereichen des Statistikfensters öffnet verschiedene Dialoge:

- Flugeigenschaften - Flug - mit einem Doppelklick bei 'Allgemeine Informationen' und 'Flugstatistik'.
- Flugeigenschaften - Aufgabe - mit einem Doppelklick in 'Deklarierte Aufgabe' oder 'Aufgabe'n-Seite.
- Auswahl-Fenster mit einem Doppelklick in der 'Auswahl'-Seite.

Siehe auch:
allgemeine Informationen
deklarierte Aufgabe
Flug-, Aufgabe-,Schenkel - oder Auswahl-Statistik
Etappen-Statistik
Extras > Optionen > Statistik

Beispiel für ein Statistikfenster mit Balkendiagrammen und Windvektoren:



3.1.4.1 Flugfenster- Statistikauswertung - Allgemeine Informationen

Dieser Abschnitt der Statistik enthält Infos über
- den Piloten,
- das Flugzeug,
- Start- und Landezeit,
- die Dauer des Fluges und
- Sonnenaufgang am Startort und Sonnenuntergang am Landeort.

Allgemeine Informationen
Flugdatum: 01.08.2004

Pilotenname: L Dittmer
Flugzeugtyp: LS4
Wettbewerbsklasse: CLUB
Kennzeichen: D-5172
Wettbewerbskennzeichen: F8

Start: 08:27:50 auf 67m Höhe (Sonnenaufgang: 03:37:59)
Segelflug Anfang: 08:28:23 auf 503m Höhe
Segelflug Ende: 17:36:10 auf 50m Höhe
Landung: 17:36:10 auf 51m (Sonnenuntergang: 19:08:24)
Dauer: 09:08:20

Siehe auch:
Statistikauswertung
deklarierte Aufgabe
Flug-, Aufgabe-,Schenkel - oder Auswahl-Statistik
Etappen-Statistik
Extras > Optionen > Statistik

3.1.4.2 Flugfenster- Statistikauswertung - Deklarierte Aufgabe

Dieser Abschnitt enthält Infos über die Aufgabe:
- Gültige oder Ungültige Deklaration
- Datum und Zeit der Aufgabendeklaration
- Start- und Landeort
- die generelle Statistik für die geflogene Aufgaben liefert folgende Daten
  - Namen der Wendepunkte,
  - Breite / Länge,
  - Schenkellänge,
  - Höhe über dem Wendepunkt,
  - Zeit am Wendepunkt,

- Zeit und erreichte Geschwindigkeit für den Schenkel (Start- und Zeit am Ziel sind auf die nächste Sekunde interpoliert)

Unterhalb dieser Werte folgt ein Abschnitt mit Daten für die gesamte Aufgabe (Summe aller Schenkellängen) :

- Information welche Wendepunkte wie erreicht wurden. Wurde ein Wendepunkt zwar nicht erreicht, lag aber die Distanz zum Wendepunkt im eingestellten Toleranzbereich ("nahe genug" wird im Optionen Fenster festgelegt), dann wird der Punkt im Rahmen der Statistikauswertung trotzdem als erreicht angesehen. SeeYou liefert allerdings einen Fehlerhinweis, der klarstellt, dass der Sektor an diesem Wendepunkt nicht korrekt erreicht wurde.
- Aufgabengröße
- Aufgabendauer
- Aufgaben Durchschnittsgeschwindigkeit
- Wenn es sich um ein Dreieck handelt wird die Durchschnittsgeschwindigkeit für das Dreieck zuletzt ausgegeben.

Ein Doppelklick in diesem Abschnitt öffnet das Flugeigenschaften-Fester der Aufgaben-Seite.

Deklarierte Aufgabe - FAI Dreieck, Start auf dem Schenkel - (545,4km) [681,7Pkt.]
Deklaration gültig.
Datum/Uhrzeit: 30.07.2004 08:49:03
Typ: FAI Dreieck, Start auf dem Schenkel - (545,4km) [681,7Pkt.]
Aufgabenlänge: 546,0km

Startort: >REPKE<
Landung: >REPKE<

Punkte:	Breite/Länge	Dist.	Höhe	Zeit	Dauer	Geschwindigkeit	Wind	Windkomp
1) >REPKE<	N52°42'59" E010°31'57"	---	438m	09:22:08	---	---		
2) VERDEN_*	N52°58'00" E009°17'07"	88,3km	827m	10:47:13	01:25:05	62,24km/h	153°/21km/h	15km/h
3) NEUSTGL*	N53°21'45" E011°37'00"	161,5km	1509m	12:57:48	02:10:35	74,21km/h	149°/18km/h	-4km/h
4) WIESEDBY	N52°05'40" E012°25'00"	150,9km	1444m	15:03:33	02:05:45	72,02km/h	147°/13km/h	-13km/h
5) >REPKE<	N52°42'59" E010°31'57"	145,3km	172m	16:29:21	01:25:48	101,62km/h	149°/15km/h	13km/h

Alle erreichten Wegpunkte sind richtig umrundet worden. Aufgabe vollendet.
Distanz: 546,0km, Dauer: 07:07:13, Geschwindigkeit: 76,69km/h, Geschwindigkeit übers Dreieck: 76,60km/h

Siehe auch:
Statistikauswertung
allgemeine Informationen
Flug, Aufgabe und Auswahl Statistiken
Etappen-Statistik
Extras > Optionen > Statistik

3.1.4.3 Flugfenster- Statistikauswertung - Flug-, Aufgabe-, Schenkel- oder Auswahl-Statistik

Der Flug-Statistik Abschnitt (auf der Flug-Seite der Statistikauswertung) enthält die gleiche Datenstruktur wie die Aufgaben- und Auswahl-Seiten.

Die Statistik besteht aus
- einem allgemeinem Abschnitt,
- der Kreisflug-Tabelle,
- der Strecken-Tabelle,
- und dem Histogramm.

Der **Allgemeine Abschnitt** (nicht in der Statistik der Flug-Seite enthalten) enthält Infos über
- die geflogene Distanz der Aufgabe,
- Start- und Endzeiten der Abschnitte,
- die Dauer
- und die erreichte Durchschnittsgeschwindigkeit in diesm Abschnitt.

>REPKE< - VERDEN_* - NEUSTGL* - WIESEDBY - >REPKE<
Distanz: 546,0km
Abflug: 09:22:08 auf 438m
Ziel: 16:29:21 auf 172m
Dauer: 07:07:13
Geschwindigkeit: 76,69km/h, XC Geschwindigkeit: 76,18km/h

Maximal gewonnene Höhe
Diese Zeile listet die gewonnene Höhe gemäß den Bestimmungen für FAI-Leistungsabzeichen und Weltrekorde. Die Details zum niedrigsten und höchsten Punkt werden angezeigt.

Flugstatistik
Maximal gewonnene Höhe: 1837m, der niedrigste Punkt 330m um 09:31:48, der höchste Punkt 2167m um 15:59:11

Kreisflug-Tabelle
Die Daten sind aufgeteilt in Zeilen für

- Kreisflug gesamt
- Kreisflug links
- Kreisflug rechts
- Kreisflug gemischt
- Versuche(<'minimal Zeit' die im Optionen-Dialog eingegeben wird)

Die Spalten zeigen folgendes

- Zeit, die in dieser Form des Kurbelns verbracht wurde (Prozentwerte in Klammern)
- Durschnittliches Steigen
- Höhengewinn
- Höhenverlust - das ist hier verlorene Höhe beim Kurbeln

Anmerkung: Das mittlere Steigen wird berechnet aus
(Höhengewinn + Höhenverlust)/(benötigte Zeit)

Kreisflug:	Zeit	Vario	Höhengewinn	Höhenverlust	Aufwinde
Gesamt	02:29:26 (35%)	1,6m/s	15219m	-1273m	39
Links	01:39:50 (67%)	1,5m/s	9833m	-982m	28
Rechts	00:36:08 (24%)	1,8m/s	4104m	-168m	7
Gemischt	00:13:28 (9%)	1,4m/s	1282m	-123m	4
Versuche (<45s)	00:05:26 (1%)	0,2m/s	268m	-209m	11

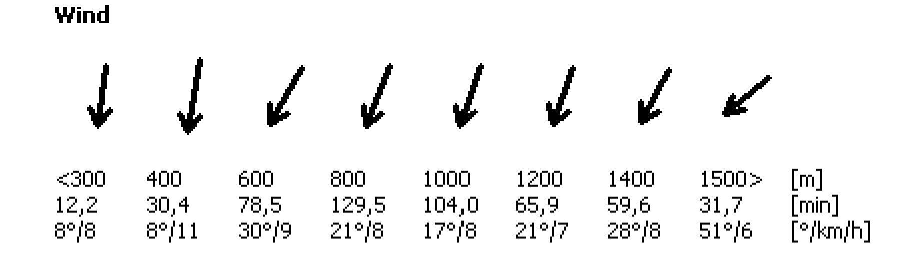
Die **Geradeausflug-Tabelle** liefert Werte für

- Zeit, die im Geradeausflug verbracht wurde
- Geflogene Distanz mit allen Umwegen (Distanzsumme zwischen zwei Wenden)
- Höhengewinn im Geradeausflug
- Höhenverlust im Geradeausflug
- Durchschnittsgeschwindigkeit
- Mittlere Gleitzahl (geflogene Distanz dividiert durch die Summe aus Höhengewinn und Höhenverlust)

Gerade:	Zeit	mitUmwegen	Höhengewinn	Höhenverlust	Mittl. Geschw.	TAS	Gleitflüge	Mittl. Gleitstrecke	Mittl.Gleitzahl
Gesamt	04:39:40 (65%)	610,3km	6167m	-20502m	131km/h	133km/h	40	15,3km	42,6
Steigflüge	01:02:25 (22%)	121,3km	1,6m/s		117km/h	120km/h			-20
Sinkflüge	03:37:15 (78%)	489,0km		-1,6m/s	135km/h	137km/h			24
Netto	02:32:29 (55%)	322,6km	0,2m/s		127km/h	130km/h			-217

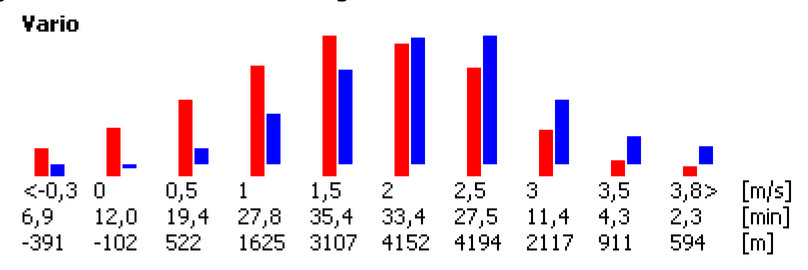
Balkendiagramme und Histogramme zeigen die jeweiligen Daten unterteilt in Wertebereiche (im Optionen Dialog einstellbar).
Dabei wird jeweils der mittlere Wert für den Bereich ausgegeben.

- das **Wind-Histogramm** zeigt die Windverteilung in verschiedenen Höhenbändern.
  Aufwinde im angegebenen Teil des Fluges:
  - Windvektoren.
  - Höhenband
  - Zeit im Höhenband
  - mittlere Windgeschwindigkeit im Höhenband



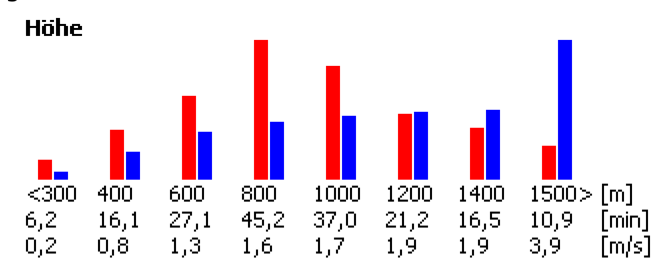
- das **Vario-Histogramm** zeigt die Verteilung der thermischen Aufwinde im betreffenden Teil des Fluges
  - der rote Balken entspricht der Zeit die mit diesem Steigen gekurbelt wurde.
  - der blaue Balken zeigt die gewonnene (oder verlorene) Höhe in diesem Steigbereich.

  darunter in Zahlen:
  - mittl. Steigen in m/s.
  - Zeit, die mit diesem mittl. Steigwert geflogen wurde.
  - Höhengewinn mit diesem mittl. Steigwert



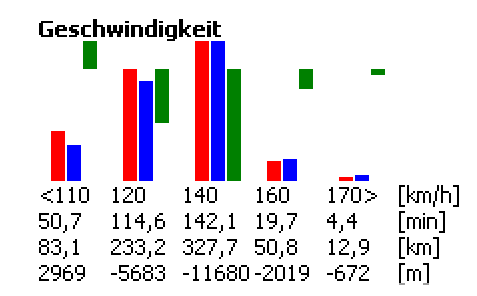
- das **Höhen-Histogramm** zeigt die Verteilung der Aufwinde (in Bezug Meereshöhe)
  - der rote Balken entspricht der Zeit, die in diesem Höhenband geflogen wurde.
  - der blaue Balken zeigt das mittlere Steigen in diesem Höhenband.

  darunter in Zahlen:
  - Flughöhe (Mittelwert des Höhenbandes)
  - Zeit, die kurbelnd in diesem Höhenband verbracht wurde
  - mittleres Steigen in diesem Bereich



- das **Geschwindigkeits-Histogramm** zeigt die Geschwindigkeitsverteilung während des Fluges.
  - der rote Balken entspricht der Zeit, die in mit dieser Geschwindigkeit geflogen wurde
  - der blaue Balken zeigt die damit im Geradeausflug erflogene Distanz
  - der grüne Balken zeigt den aufsummierten Höhenverlust in diesem Geschwindiggkeitsbereich

  darunter in Zahlen:
  - Mittlerer Wert des Geschwindigkeitsbereiches
  - Zeit im Geradeausflug im Geschwindigkeitsbereich
  - Distanz, die in diesem Geschwindigkeitsbereich zurückgelegt wurde
  - Höhenverlust (oder -gewinn, wenn positiv) in diesem Geschwindigkeitsbereich



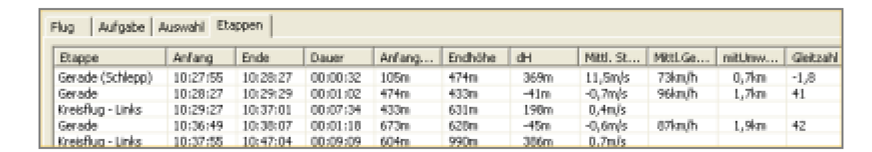
Siehe auch:
Statistikauswertung
allgemeine Informationen
deklarierte Aufgabe
Etappen-Statistik
Extras > Optionen > Statistik

3.1.4.4 Flugfenster- Statistikauswertung - Etappen-Statistik

Auf dieser Statistikseite können Sie durch Sortieren nach einer Spalte, die Parameter jeder Flugetappe untersuchen.

Sortieren der Flugetappen
Durch klicken auf den Kopf einer Spalte können die Daten nach dieser Spalte sortiert werden. Wenn Werte in der sortierten Spalte mehrfach auftreten, dann ist eine vorherige Selektion notwendig, um zu bestimmen, wie die mehrfachen Werte zu sortieren sind.
Beispiel 1:
1. Sortieren der Etappen nach der 'Anfang' Spalte
2. Sortieren der Etappen nach der 'Etappe' Spalte
Kreisflug und Strecken-Etappen sind nun getrennt. Sie sind jeweils aufsteigend nach der Zeit sortiert. Das bedeutet, dass in der Spalte 'Mittleres Steigen' die erflogenen Aufwinde chronologisch aufgelistet sind.

Beispiel 2:
1. Sortieren der Etappen nach der 'Endhöhe' Spalte
2. Sortieren der Etappen nach der 'Etappe' Spalte
Kreisflug und Strecken-Etappen werden getrennt und sind nun absteigend nach Endhöhe sortiert.



Flug | Aufgabe | Auswahl | Etappen

Etappe	Anfang	Ende	Dauer	Anfang...	Endhöhe	dH	Mittl. St...	Mittl.Ge...	mitUmw...	Gleitzahl
Gerade (Schlepp)	10:27:55	10:28:27	00:00:32	105m	474m	369m	11,5m/s	73km/h	0,7km	-1,8
Gerade	10:28:27	10:29:29	00:01:02	474m	433m	-41m	-0,7m/s	96km/h	1,7km	41
Kreisflug - Links	10:29:27	10:37:01	00:07:34	433m	631m	198m	0,4m/s			
Gerade	10:36:49	10:38:07	00:01:18	673m	628m	-45m	-0,6m/s	87km/h	1,9km	42
Kreisflug - Links	10:37:55	10:47:04	00:09:09	604m	990m	386m	0,7m/s			

mit einem Rechtsklick auf die jeweilige Spalte definieren Sie
. aufsteigende Sortierfolge oder
. absteigende Sortierfolge und
. die Sichtbarkeit der Spalten

Benutzen der Flug-Etappen im Desktop
Ein komfortabler Weg Ihren Flug zu analysieren bietet sich, wenn Sie auf dem Desktop die Etappen Statistik und (zumindest) gleichzeitig das Flugweg-Fenster öffnen. Ein Doppelklick oder die [Eingabe]-Taste bei einer speziellen Etappe setzt das Flugzeugsymbol auf die Mitte dieser Etappe.

Flug-Etappen exportieren
Sie können Zeilen der Etappen-Statistik auswählen und mit **Strg-C** in der Windows-Zwischenablage ablegen. Danach können Sie diese Daten mit **Strg-V** z.B. in eine Excel-Tabelle einfügen, um dort weitere Auswertungen und Analysen zu erstellen.

Siehe auch:
Statistikauswertung
allgemeine Informationen
deklarierte Aufgabe
Extras > Optionen > Statistik

3.1.5 Flugfenster- Felder

Felder sind Funktionselemente von SeeYou, die es Ihnen erlauben zusätzliche Details Ihres Fluges zu sehen.

Folgende Felder sind über den Menüpunkt Ansicht zugänglich , wenn Sie sich gerade einen Flug ansehen:

. Instrumente
. Photo
. Luftraumverletzung
. Optimierung

Beachten Sie das alle Felder größenveränderlich und andockbar sind. Wenn Sie an den äußeren Kanten des Feldes ziehen können Sie die Größe verändern. Wenn Sie die Überschriftenlinie bewegen, können Sie das Feld damit woanders andocken. Das funktioniert selbst auf einem Zusatzmonitor (sinnvoll bei Präsentationen). Ein Doppelklick auf die Überschrift löst das Feld oder dockt es an - probieren Sie es am besten gleich mal aus.

3.1.5.1 Flugfenster- Felder - Instrumentenfeld

Die Instrumentendarstellung ist eine schöner Weg, Zuschauern die wesentlichen Flugparameter während einer Präsentation zu zeigen. Alle dargestellten Instrumente beherrschen unterschiedliche Maßeinheiten - Sie sollten die Maßeinheiten deshalb vorher bei Extras > Optionen > Allgemein > Maßeinheiten richtig einstellen.

Beachten Sie, dass das Instrumentenfeld größeneinstellbar und andockbar ist. Wenn Sie an den äußeren Kanten des Feldes ziehen können Sie die Größe verändern. Wenn Sie die "Cockpit"-Überschrift bewegen, können Sie das Feld damit woanders andocken.



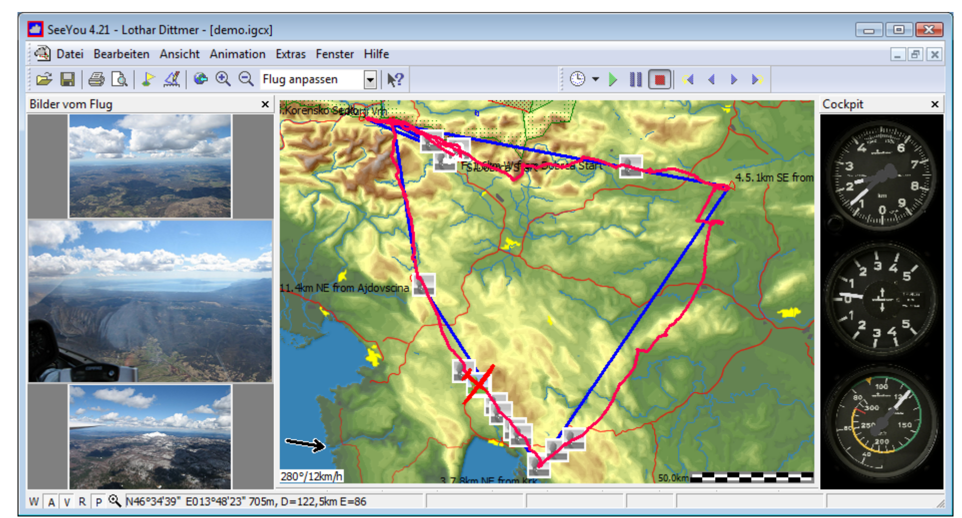


3.1.5.2 Flugfenster- Felder - Photofeld

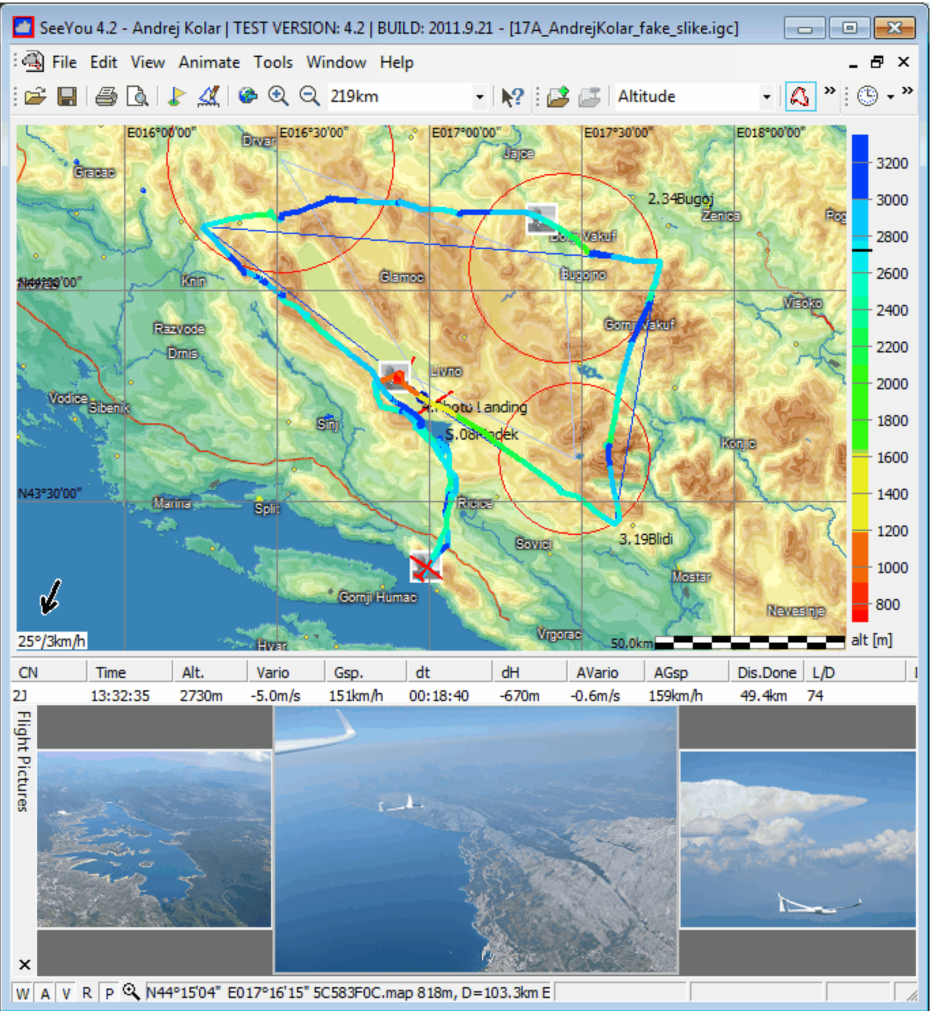
Eine Photogalerie in SeeYou macht viel Spaß. Die Photos werden im Photofeld präsentiert das dem Instrumentenfeld ähnelt - es ist in der Größe veränderbar und andockbar.

Wenn Sie an den äußeren Kanten des Feldes ziehen können Sie die Größe verändern, die Photos werden dann bestmöglich im Feld eingepasst. Wenn Sie die "Bilder vom Flug" Überschriftenlinie anklicken und bewegen,

können Sie das Feld damit irgendwo auf den Bildschirm ziehen. Das funktioniert sogar mit einem zweiten Monitor (sinnvoll bei Präsentationen mit Photos). Wenn Sie das Feld direkt an den Rand des SeeYou Bildschirms ziehen wird es dort angedockt Ein Doppelklick auf die Überschrift löst das Feld wieder oder dockt es an - probieren Sie es am besten gleich mal aus.



Photos auf linker Seite - Instrumente rechts eingeschaltet



Photofeld unten, Instrumente ausgeschaltet

3.1.5.3 Flugfenster- Felder - Luftraumverletzung

Um zu sehen ob gegebenenfalls gesperrte Lufträume durchflogen wurden, können Sie das entsprechende Feld mit Ansicht > Luftraumverletzung öffnen oder **Strg+I** drücken

Dies wird
- Ein kleines Textfenster mit Luftraumverletzungen öffnen
- Das Farbschema des Flugweges auf Luftraumverletzung ändern

Beachten Sie, dass nur sichbarer Luftraum geprüft wird. Stellen Sie deshalb sicher, dass alle interessanten Lufträume eingeschaltet sind und schalten Sie aus was keine Rolle spielt. Das erledigen Sie mit dem Extras > Luftraum Befehl aus dem Hauptmenü.

Siehe auch:
Flugwegfenster

3.1.5.4 Flugfenster- Felder - Optimierung

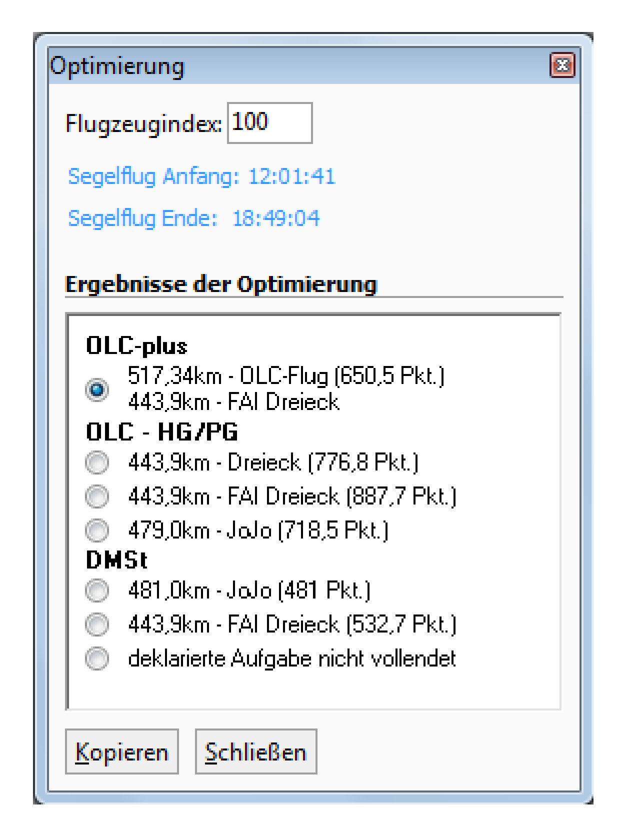
Diese Funktion findet im aktiven Flug die längste geflogene Distanz nach verschiedenartigen Überlandflugregeln.

SeeYou optimiert die Flugstrecke vom Segelflug Anfang bis zum Segelflug Ende. Wenn Sie vermuten dass die automatisch berechneten Werte inkorrekt sind, können Sie die Zeiten ändern indem Sie eine Auswahl treffen

Wählen Sie Bearbeiten > Optimieren aus dem Hauptmenü, drücken Sie **Strg+L** im Flugfenster oder klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Flugfenster und wählen Sie Optimieren.

Gefunden werden folgende optimierte Aufgabenstrecken (falls bei Optionen > Optimierung eingeschaltet):
FAI Segelflug (Zielflug, Zielrückkehr, FAI Dreieck und JoJo)
OLC plus (OLC Flug und FAI Dreieck)
OLC für HG/ PG (FAI Dreieck, Dreieck und freier Flug mit 3 Punkten, 20% Entfernung erlaubt zwischen Abflug- und Zielpunkt)
DMSt (FAI Dreieck, Dreieck und Freier Flug mit 3 Punkten)
SIS-AT (Gummiband)

Klicken Sie auf [Kopieren] , wenn Sie die Statistik der optimierten Strecke interessiert.
Es ist möglich den Flug mit der optimierten Aufgabe zu speichern.



See also:
Optionen > Optimierung

3.1.6 Flugfenster- Desktops nutzen

Siehe dazu Erste Schritte - Desktops nutzen.

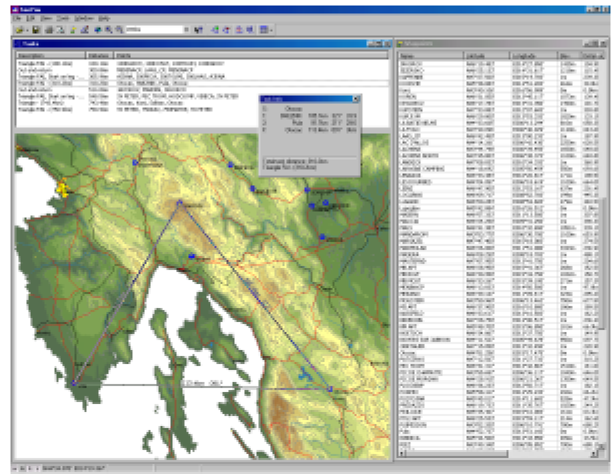
3.2 SeeYou Hauptfenster - Wegpunktfenster

In diesem Fenster können Sie Ihre Wegpunkt-Datenbasis bearbeiten und ordnen.

Mit **Bearbeiten>Wegpunkt einfügen** kann ein neuer Wegpunkt erstellt werden.

Mit **Bearbeiten>Wegpunkt bearbeiten**  kann der ausgewählte Wegpunkt bearbeitet werden.

Siehe auch:
Heimatwegpunkt
Wegpunktdaten öffnen
Wegpunktdaten speichern
Wegpunkte importieren
Wegpunkte verwalten



Beispiel für ein Wegpunktfenster neben einem

3.2.1 Wegpunktfenster- Symbolansicht

Die Symbolansicht ermöglicht es Ihnen, schnell die Art des Wegpunktes zu erkennen.

Wählen sie Ansicht>Große Symbole oder benutzen Sie das -Symbol aus der Wegpunkt-Werkzeugleiste.

Drücken Sie **Strg+Einf** oder die rechte Maustaste, um einen Wegpunkt einzufügen.
Wählen Sie einen oder mehrere Wegpunkte aus und drücken Sie **Strg+Entf**, um sie aus der Points.cup Datei zu entfernen.

Sortieren Sie die Wegpunkte nach irgendeinem Spaltenkriterium mit Ansicht>Wegpunkte sortieren aus dem Wegpunkte-Menü.

Wählen Sie irgendeinen Wegpunkt und drücken Sie **Strg+C**, um den Inhalt in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können diesen Datensatz nun auch in andere Windows-Programme (wie z.B. Excel) einfügen und dort weiter verarbeiten.

Wählen Sie beliebige Wegpunkte und benutzen sie Datei>Speichern unter..., um diese als separate Wegpunkt-Dateien in verschiedenen Formaten zu speichern.

Siehe auch:
Wegpunktfenster
Tastatur und Maus

3.2.2 Wegpunktfenster- Detailansicht

In dieser Ansicht wird jeder Wegpunkt detailliert beschrieben mit:

- Name
- Breite
- Länge
- Höhe
- Distanz zum Heimatwegpunkt
- Kurs (Bearing) zum Heimatwegpunkt
- Art des Wegpunktes
- Kurzname des Wegpunktes (Code)
- Land
- Beschreibung

Wählen Sie **Ansicht>Details** oder benutzen Sie das -Symbol aus der Wegpunkt-Werkzeugleiste.

Drücken Sie **Strg+Einf** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Wegpunkt einzufügen. Wählen Sie einen oder mehrere Wegpunkte aus und drücken Sie **Strg+Entf**, um sie aus der Datei Points.cup zu entfernen.

Sortieren Sie die Wegpunkte nach irgendeinem Spaltenkriterium mit Ansicht>Wegpunkte sortieren aus dem

Wegpunkte-Menü.

Wählen Sie irgendeinen Wegpunkt und drücken Sie **Strg+C**, um den Inhalt in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können diesen Datensatz nun auch in andere Windows-Programme (wie z.B. Excel) einfügen und dort weiter verarbeiten.

Wählen Sie beliebige Wegpunkte und benutzen sie Datei>Speichern unter..., um diese als separate Wegpunkt-Dateien in verschiedenen Formaten zu speichern.

Siehe auch:
Wegpunktfenster
Tastatur und Maus

3.2.3 Wegpunktfenster- Listenansicht

In dieser Ansicht werden die Wegpunkte nur mit ihren Namen aufgelistet.

Wählen Sie **Ansicht>Liste** oder benutzen Sie das -Symbol aus der Wegpunkt-Werkzeugleiste.

Drücken Sie **Strg+Einf** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Wegpunkt einzufügen. Wählen Sie einen oder mehrere Wegpunkte aus und drücken Sie **Strg+Lösch**, um sie aus der Datei Points.cup zu entfernen.

Sortieren Sie die Wegpunkte nach irgendeinem Spaltenkriterium mit Ansicht>Wegpunkte sortieren.

Wählen Sie irgendeinen Wegpunkt und drücken Sie **Strg+C**, um den Datensatz in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können diese Daten nun auch in andere Windows-Programme (wie z.B. Excel) einfügen und dort weiter verarbeiten.

Wählen Sie beliebige Wegpunkte und benutzen Sie Datei>Speichern unter..., um diese als separate Wegpunkt-Dateien in verschiedenen Formaten zu speichern.

Siehe auch:
Wegpunktfenster
Tastatur und Maus

3.2.4 Wegpunktfenster- Kartenansicht

In dieser Ansicht werden die Wegpunkte auf der Vektor- oder einer Rasterkarte dargestellt.

Wählen Sie **Ansicht>Karte** oder benutzen Sie das -Symbol aus der Wegpunkte-Werkzeugleiste.

Mit der rechten Maustaste wählen Sie nun Wegpunkte zum Bearbeiten aus oder erstellen neue Wegpunkte.
Drücken Sie **Strg + Pfeil_oben** für kleinere Vergrößerung (zoom out)
oder **Strgl + Pfeil_unten** für höhere Vergrößerung (zoom in) der Darstellung.

Siehe auch:
Wegpunktfenster

3.2.5 Wegpunktfenster- Heimatwegpunkt

Der Heimatwegpunkt ist der Bezugswegpunkt für das Wegpunkt- und das Aufgabenfenster.

- Distanz und Kurs (Bearing) zu einem beliebigen Wegpunkt werden in der Detailansicht ausgehend vom Heimatwegpunkt gemessen.
- Wenn Sie die Kartenansicht öffnen, erscheint der Heimatwegpunkt in der Mitte.
- Der Heimatwegpunkt wird Start- und Zielpunkt von aktuell erstellten Aufgaben.

Um einen neuen Heimatwegpunkt festzulegen, schreiben Sie den Namen in die Heimatwegpunkt-Eingabemaske in der Wegpunkt-Werkzeugleiste oder ziehen Sie mit 'drag and drop' einen Punkt aus der Liste auf die Eingabemaske.

In allen Ansichten können Sie auch Bearbeiten>Heimatwegpunkt aus dem Wegpunkte-Menü benutzen oder nach einem Klick mit der rechten Maustaste den Heimatwegpunkt auswählen.

Siehe auch
Wegpunktfenster

3.3 SeeYou Hauptfenster - Aufgabenfenster

Im Aufgabenfenster können Sie Aufgaben erstellen, modifizieren und speichern.
Die Aufgaben können auf Vektor- oder Rasterkarte oder auch in der Listenansicht erstellt werden.

Wählen Sie Bearbeiten>Aufgaben aus dem Haupt-Menü oder benutzen Sie das -Symbol oder drücken Sie **Strg+T.**

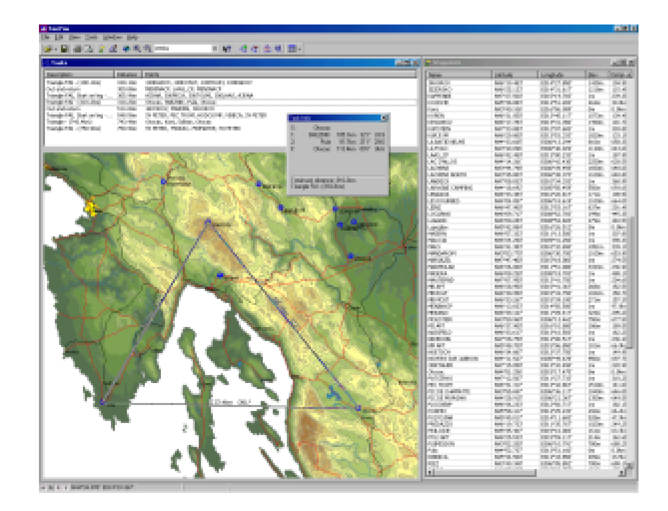
Das Aufgabenfenster ist in zwei weitere Fenster aufgeteilt.

- Das Fenster mit der Aufgabenliste enthält alle Aufgaben, die in der Datei Points.cup gespeichert sind.

Das untere Fenster kann in zwei Grundeinstellungen genutzt werden:

- Ansicht > Liste nutzen Sie, wenn Sie Aufgaben durch Eingabe von Wegpunktnamen erstellen wollen.
- Mit Ansicht > Karte können Aufgaben grafisch erstellt und geändert werden.

Beispiel für ein Aufgabenfenster neben einem Wegpunktfenster



3.3.1 Aufgabenfenster- Aufgaben-Liste

In diesem Fenster werden alle existierenden Aufgaben aufgelistet.

Eine neue Aufgabe planen Sie mit Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen oder Sie benutzen das -Symbol.
Der Heimatwegpunkt wird als Start- und Landzunge vorgegeben.

Um eine exakte Kopie einer bestehenden Aufgabe zu erstellen, müssen Sie die Aufgabe zuerst auswählen.

Dann benutzen Sie Bearbeiten>Aufgabe kopieren oder klicken auf das -Symbol.

Nach der Eingabe einer Aufgabe können Sie die Aufgabenform noch ändern, indem Sie einen Doppelklick über der Aufgabe ausführen oder Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften aus dem Menü wählen und dann die Sektoren und weitere Optionen detailliert festlegen .

Aufgaben werden standardmäßig nach dem Startpunkt sortiert. Bei einem Klick auf den Kopf der Beschreibungsspalte werden die Aufgaben nach der Beschreibung sortieren, während ein Klick auf den Kopf der Distanz-Spalte eine Größensortierung erzeugt. Ein zweiter Klick wird die Sortierreihenfolge umkehren (A->Z wird zu Z->A).

Wenn Sie eine Aufgabe in das Flugfenster ziehen, wird dies die deklarierte Aufgabe für alle Flüge im Flugfenster ändern. Das ist dann von Nutzen, wenn Sie mehrere Flüge eines Wettbewerbstages analysieren: Viele Piloten deklarieren bei Wettbewerbsflügen keine Aufgabe - auf diese Art und Weise können Sie die Aufgabe allen Flüge mit einer einzigen Mausbewegung zuweisen.

Siehe auch:
Aufgabenfenster
FAI-Dreiecks-Assistent

3.3.2 Aufgabenfenster- Listenansicht

Diese Ansicht wird benutzt, wenn Aufgaben auf Basis bereits existierender Wegpunkte geplant werden sollen.

Wählen Sie Ansicht>Liste, um zu dieser Ansicht zu wechseln oder benutzen Sie das -Symbol.

Mit Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen oder dem -Symbol erstellen Sie eine neue Aufgabe. Sie können nun den Namen des ersten Wegpunktes eingeben und beliebig viele weitere folgen lassen.

Um einen Wegpunkt einzugeben, wählen Sie Bearbeiten>Wegpunkt zur Aufgabe hinzufügen**.** Alternativ können Sie auch das -Symbol oder die Tastenkombination **Strg+Einf** nutzen.

Um einen Wegpunkt aus einer Aufgabe zu entfernen, wählen Sie den zu löschenden Wegpunkt aus und drücken **Strg+Entf**

Mit Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften können Sie schließlich weitere Optionen und die Sektoren für jeden Wegpunkt festlegen.

Siehe auch:
Aufgabenfenster

3.3.3 Aufgabenfenster- Kartenansicht

- Um Aufgaben zu planen öffnen Sie das Aufgabenfenster mit oder drücken Sie **Strg+T.**
- Wählen Sie Ansicht>Karte vom Haupt-Menü oder benutzen Sie das -Symbol, um in diese Ansicht zu wechseln.
- Mit Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen oder dem -Symbol erstellen Sie eine neue Aufgabe.
- Klicken Sie auf Start-Punkt, 1.Wendepunkt, 2.Wendepunkt und so weiter. Beenden Sie das Hinzuzufügen von Wegpunkten durch Drücken der **Esc**-Taste.

Das ist schon alles - Sie haben eine neue Aufgabe erstellt !

Um eine Aufgabe ohne vordefinierte Wegpunkte zu erstellen, halten Sie die **Umsch**-Taste gedrückt. Jeder Mausklick erstellt dann einen neuen Wegpunkt. Die neuen Wegpunkte erhalten Namen mit fortlaufenden Nummern, z.B. 'Punkt_123'. Sie können Namen und Eigenschaften nach einem Klick mit der rechten Maustaste über dem Punkt ändern.

Um eine bestehende Aufgabe bearbeiten zu können, müssen Sie sie zuerst auswählen.

- Klicken Sie auf den entsprechenden Wegpunkt und verschieben Sie ihn.
- Mit Doppelklick Sie auf einem Schenkel fügen Sie einen Wegpunkt ein -

alternativ können Sie nacheinander das -Symbol und den Schenkel anklicken.
- Wählen sie das -Symbol und klicken Sie dann auf den Wegpunkt, der gelöscht werden soll.

Art und Größe der erstellten Aufgabe werden in der unteren rechten Ecke des Aufgabeninfo-Fensters angezeigt.

Um die Eigenschaften eines Sektors zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Sektor und wählen dann Sektor ändern. Mit Bearbeiten > Aufgabeneigenschaften können Sie nachträglich weitere Parameter der Aufgabe ändern.

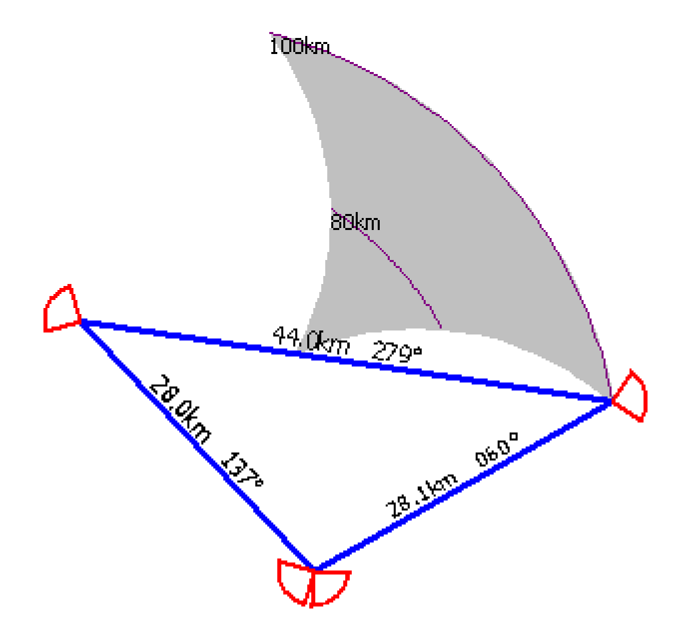
3.3.4 Aufgabenfenster- FAI-Dreiecks-Assistent

Der FAI-Dreiecks-Assistent zeigt die Grenzen des "FAI-Gebietes" an - in diesem dem entsprechenden Schenkel gegenüber liegendem Bereich muss der 3. zugehörige Wendepunkt liegen, damit die %-Regeln für das FAI-Dreieck erfüllt werden. Das erlaubt mit graphischer Unterstützung recht flache FAI-Dreiecke zu planen.

Drücken Sie **Strg+E** oder zum Ein- und Ausschalten des FAI-Gebietes.

Mit **Strg+R** oder (= FAI-Gebiet rotieren) bewegen Sie den FAI-Bereiche zum nächsten Schenkel der Aufgabe.

Bitte beachten Sie: Für jeden Schenkel gibt es zwei symmetrisch dazu liegende FAI-Gebiete !



3.4 SeeYou Hauptfenster - Wettbewerbsmodul

Von der Planung der Aufgaben bis zur Veröffentlichung der Wertungen - das integrierte Wettbewerbsmodul bietet alles, was zur Wettbewerbsauswertung nötig ist und kann flexibel an neue Regeln angepasst werden.

Die entsprechenden Funktionen sind bereits in jeder SeeYou Version eingebaut - sie müssen nur durch Erzeugen und Einrichten einer CUC Wettbewerbsdatei aktiviert werden...

SeeYou bietet dann Unterstützung bei:

- Aufgabenplanung
- Auslesen der Logger
- Automatischer Auswertung der Wettbewerbsflüge
- Ergebnisdruck
- Veröffentlichung im Internet

Wie die Wettbewerbsfunktionen aktiviert und benutzt werden, ist hier auf Deutsch beschrieben:
http://www.naviter.si/products/seeyou-competition.php?Itemid=63

Zum Wettbewerbsmodul gibt es eine eigene Hilfedatei (nur in Englisch) , die Sie von www.naviter.com downloaden können:

Siehe auch:
Wettbewerbsdaten auf SoaringSpot veröffentlichen

4 Menübefehle

4.1 Menübefehle - Datei

4.1.1 Datei- Öffnen

Mit Datei>Öffnen (alternativ: **Strg+O** oder) können Sie alle mit SeeYou verknüpften Dateitypen laden, das sind:

- Flüge (IGC, IGCX, CAI, LXN, FIL, SDI, LO4, LOG, TRK, CTC, MUL)
- Wegpunkte (CUP, CUPX, DA4, ATT, WPZ, DAT, DBT, NDB, CDB, WHT, GRW)
- Luftraumdaten (CAR, CUB, TXT, VER, AIR, SUA)
- Vektorkarten (CIT)
- Rasterkarten (CMR, MDS, QMP, BMP, JPG)
- Wettbewerbsdaten (CUC)

Flug öffnen

Für die IGC-Flugdateien bietet SeeYou im Öffnen-Dialog eine Voransichts-Option im rechten Teil des Fensters. Sie können sich für die Aufgaben-, Deklarations-, Flugweg- oder Barogramm-Voransicht entscheiden.

Um einen Flug zu öffnen

1. Wählen Sie Datei>Öffnen oder das -Symbol.
2. Suchen Sie den entsprechenden Ordner.
3. Wählen Sie einen Flug.
4. Klicken sie auf [Öffnen] oder doppelklicken Sie auf den Dateinamen.

Um kürzlich geladen Flüge zu öffnen

1. Wählen Sie Datei aus dem Haupt-Menü.
2. Klicken Sie auf den in der Menüleiste angezeigten Dateinamen des wieder zu öffnenden Fluges.

Eine Zusammenstellung mehrerer Flüge kann als **Mehrfachflugdatei** vom Dateityp MUL gespeichert und geladen werden.

Wegpunktdaten laden

1. Wählen Sie Datei>Öffnen aus dem Hauptmenü.
2. Wählen und markieren Sie die gewünschte Wegpunktdatei im entsprechenden Ordner.
3. Klicken Sie auf [Öffnen] .
4. Sie werden dann gefragt, ob diese Punkte an die vorhandene Datenbasis (Points.cup) angehängt werden sollen.
5. Wenn Sie [Ja] wählen, werden die Wegpunkte hinzugefügt.

Achtung!
Wenn Sie [Nein] wählen, werden die vorher gespeicherten Wendepunkte gelöscht und nur die neuen Punkte befinden sich noch in der aktuellen Wegpunktdatei.

Siehe auch:
[Flugfenster]
[Wegpunktfenster]
[Rasterkarten]
[Vektorkarten]
[Luftraum]

4.1.2 Datei- Speichern unter...

Den Speichern-Dialog aktivieren Sie mit Datei>Speichern unter... ,

durch die Tastenkombination **Strg+S** oder durch Mausklick auf das -Symbol.

In der Folge ist entscheidend, welches Fenster bei dem Befehl aktiv ist:
- Ausgehend Flugweg-, Diagramm- oder Statistikfenster wird der aktive Flug gespeichert.
- Ausgehend von Wegpunkt- und Aufgaben-Fenster werden die Wegpunkte gespeichert.

Bilder speichern:
Wenn Sie als Dateiformat BMP oder JPG wählen, können Sie Bilder (Screenshots) speichern. Das kann für Internetdarstellung (kleine Dateien) und Ausdrucke (hohe Qualität) sinnvoll sein.

4.1.2.1 Datei- Speichern unter... - Speichern von Flügen

1. Öffnen Sie einen Flug.
2. Benutzen Sie den Menübefehl Datei>Speichern oder **Strg+S** oder das -Symbol.
3. Wählen Sie einen neuen Dateinamen.
4. Wählen den Dateityp.
5. Klicken auf den [Speichern].

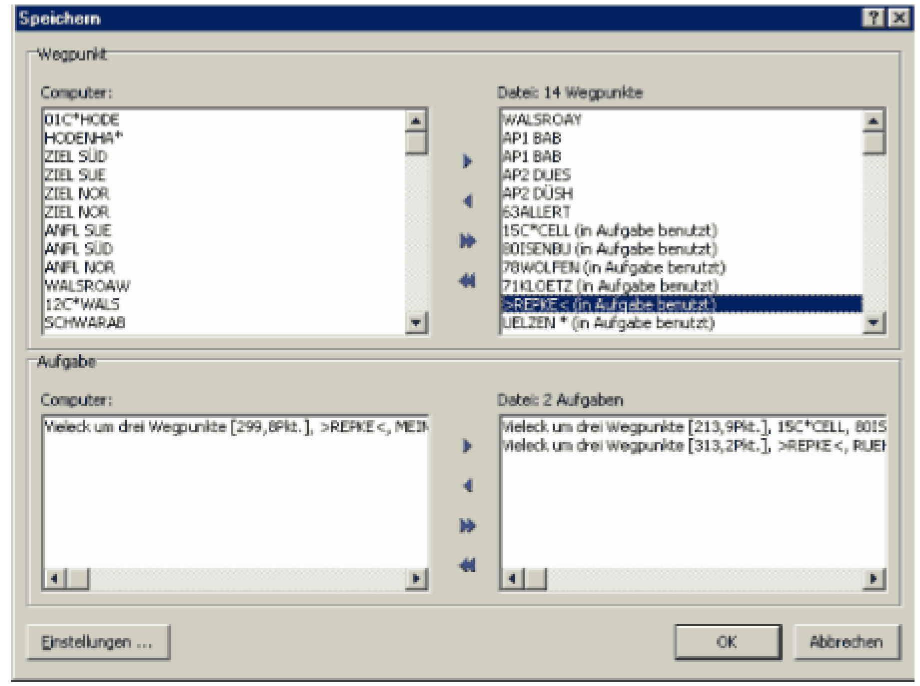
Mehrere Flüge speichern:
Sie können eine Kombination mehrerer geladener Flüge als **MUL**-Datei speichern, die dann später mit einem einzigen Mausklick geöffnet werden kann.

Bilder speichern:
Wenn Sie als Dateiformat BMP oder JPG wählen, können Sie Bilder Ihrer Flüge in benutzerdefinierter Auflösung und Qualität speichern. Das kann für Internetdarstellung und Ausdrucke sinnvoll sein.

4.1.2.2 Datei- Speichern unter... - Speichern von Wegpunkten

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Wegpunktdaten zu speichern:

Version A
1. Öffnen Sie das Wegpunkt- oder Aufgabenfenster
2. Wählen Sie Datei>Speichern unter... oder die Tastenkombination **Strg+S** oder .
3. Wählen Sie Dateinamen und Dateityp und klicken Sie dann auf [Speichern].
4. Verschieben Sie Wegpunkte und Aufgaben (wenn zum Dateiformat passend) von links nach rechts im Auswahlfenster.



5. Wählen Sie [Einstellungen] und Code als Wegpunktnamen verwenden, wenn Sie die Kurznamen (Code) der Wegpunkte speichern wollen. Wenn ein Wegpunkt noch keinen Code hat, werden die ersten 8 Zeichen des Namens übernommen. Sie können den Code jedes Wegpunktes im Bearbeiten > Wegpunkte-Dialog ändern. Mit der Einstellung Wegpunkte nur in Großbuchstaben können Sie die Großschreibung der Wegpunktnamen erzwingen.
6. Klicken Sie auf [OK] , um die Datei zu speichern.

Version B

1. Wählen Sie die gewünschten Wegpunkte im Wegpunktfenster oder Aufgaben im Aufgabenfenster aus.
3. Wählen Sie Datei>Speichern unter... oder **Strg+S** oder .
4. Wählen Sie den Dateinamen und den Dateityp.
5. Die ausgewählten Wegpunkte finden Sie jetzt bereits im Datei-Bereich des Auswahlfensters.
6. Aktivieren oder deaktivieren Sie unter [Einstellungen]: "Code als Wegpunktnamen verwenden" oder "Wegpunkte nur in Großbuchstaben".
7. Klicken Sie auf [Speichern].

Wegpunkte mit Photos im CUPX Format speichern

Wenn Sie den Wegpunkten Bilder zugeordnet haben sollten Sie die Daten im SeeYou CUPX Format speichern Dadurch werden die Photos zusammen mit den Wegpunktdetails abgespeichert.

SeeYou unterstützt zudem viele andere Wegpunktformate
wie z.B. GPX und KML/KMZ für Google Maps / Google Earth

4.1.3 Datei- Neuen Wettbewerb starten

Mit diesem Befehl erzeugen Sie eine neue CUC Wettbewerbsdatei.
SeeYou bietet dann Unterstützung bei:

- Aufgabenplanung
- Auslesen der Logger
- Automatischer Auswertung der Wettbewerbsflüge
- Ergebnisdruck
- Veröffentlichung im Internet

Wie die speziellen Wettbewerbsfunktionen benutzt werden, ist hier auf Deutsch beschrieben:
http://www.naviter.si/products/seeyou-competition.php?Itemid=63

Siehe auch:
Wettbewerbsdaten auf SoaringSpot veröffentlichen

4.1.4 Datei- Schließen

Datei>Schließen aus dem Haupt-Menü schließt das aktive Fenster.
Das aktive Fenster erkennen Sie am blauen Überschriftsbalken.

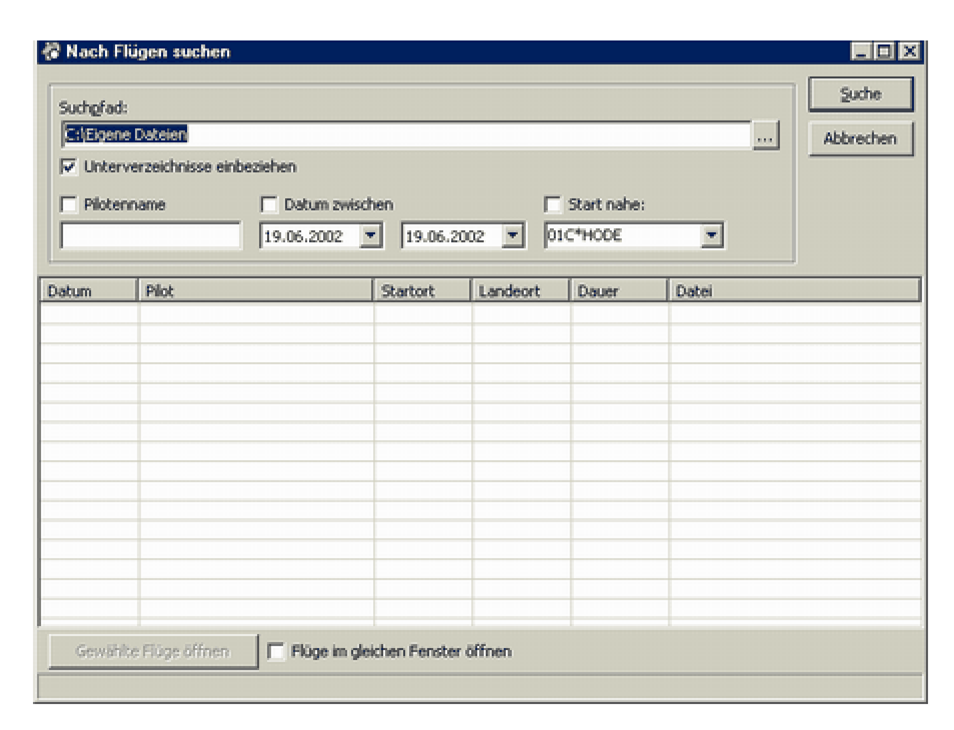
4.1.5 Datei- Alle Schließen

Datei>Alle schließen schließt alle geöffneten Fenster innerhalb des SeeYou-Hauptfensters.

4.1.6 Datei- Suche...

Mit dem Datei>Suchen-Dialog können ein spezifischer Flug oder mehrere Flüge mit entsprechenden Kriterien in diversen Ordnern (und Unterordnern) gesucht werden.

Mit folgenden Kriterien grenzen Sie die Suche ein:
- Pilotenname
- Datum zwischen von/bis
- Start nahe



4.1.7 Datei- SeeYou Mobile Assistent

Der Mobil Assistent verbindet SeeYou mit SeeYou Mobile und sendet Dateien zum Pocket PC oder zum Oudie. Diese Funktion bleibt auch in der Testversion von SeeYou immer funktionsfähig - das bedeutet: Sie benötigen nicht unbedingt eine registrierte Version von SeeYou, um die gewünschten Daten zum Gerät zu übertragen.

1. Verbinden Sie Pocket PC und PC über Active Sync
   oder schließen Sie Ihren Oudie an
2. Starten Sie SeeYou
3. Dort wählen Sie Datei >SeeYou Mobile Assistent

Im Erste Schritte Kapitel ist näher beschrieben, wie die Kopplung zu SeeYou Mobile funktioniert.

4.1.8 Datei- Verbindungsassistent

Der SeeYou-Verbindungsassistent erlaubt, eine direkte Verbindung zu verschiedenen Loggertypen herzustellen.

Der Verbindungsassistent ist eine Benutzerschnittstelle, die für jedes externe Gerät eine zugehörige korrekte Softwarebibliothek (.dll) benötigt. Wenn solch eine Schnittstelle für Ihr Gerät verfügbar ist, wird der entsprechende Typ im Verbindungsassistenten unter **Gerätetyp** aufgelistet. Es gibt mittlerweile viele verschiedene Logger mit unterschiedlichsten Softwareständen. Die Vorgehensweise bei der direkten Kommunikation mit den einzelnen Geräten kann hier nicht im Einzelnen beschrieben werden - bitte sehen Sie im Benutzerhandbuch Ihres Loggers nach, wie man das Gerät mit einem PC verbindet.

Es gibt prinzipiell folgende Möglichkeiten bei der Datenübertragung vom/zum Logger:

- Flüge von Gerät herunter laden
- Wegpunkte herunter laden oder zum Gerät übertragen (hochladen)
- Aufgabe herunter- oder hochladen
- Aufgaben-Deklaration herunter- oder hoch laden

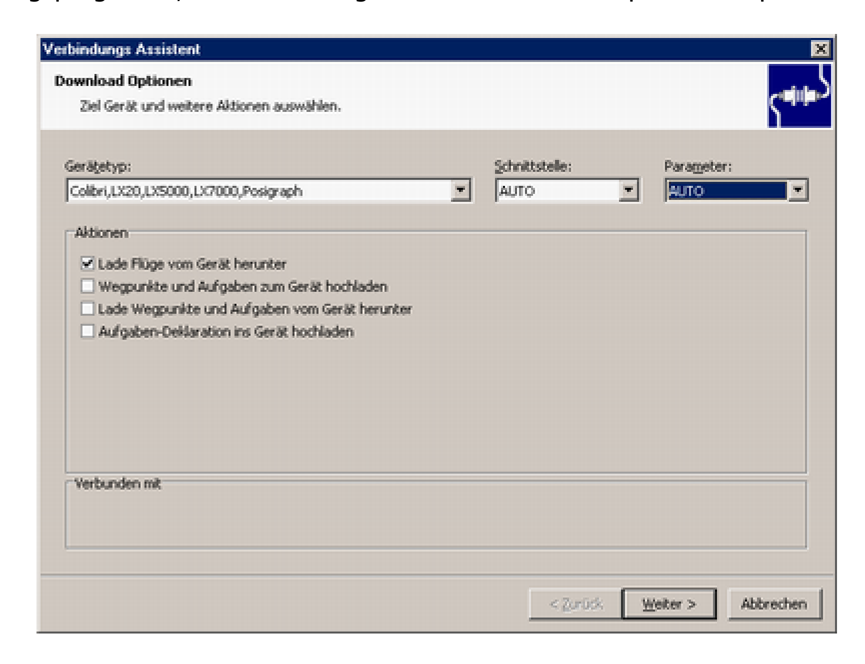
Achtung - nicht Alles ist bei jedem Gerät möglich !

..und so arbeiten Sie mit dem Verbindungsassistenten:

1. Wählen Sie die Aufgabe, die Sie erledigen möchten und klicken Sie auf [Weiter].
2. Wählen Sie Wegpunkte und Aufgaben aus oder geben Sie die Daten für die Aufgabendeklaration ein und klicken Sie auf [Weiter].
3. Der Datenaustausch startet (sofern Sie alles richtig eingestellt haben und nicht vergessen haben, die Kabelverbindung herzustellen) und wird mit einer Meldung abgeschlossen.

Der Verbindungsassistent speichert wesentliche Parameter der aktuellen Datenübertragung für die nächste Verbindung.

G-Record für nicht zugelassenen Flugrecorder:
Seit Version 2.4 fügt SeeYou einen eigenen G-Record am Ende von Dateien ein die von einem nicht IGC zugelassenen Aufzeichnungsgerät (Garmin MLR und ähnliche) ausgelesen werden. Auf der Webseite gibt es ein passendes Validierungsprogramm, um solche Flüge im Hinblick auf Manipulationen prüfen zu können.



Bei Erste Schritte - Flüge auslesen haben wir beispielhaft die Kommunikation mit einem Colibri beschrieben.

4.1.9 Datei- Seite einrichten

SeeYou bietet Seitenvorschau und Druckmöglichkeiten für:

- Flüge, Diagramme und Statistik
- Aufgaben

- [Wegpunkte]

Generelle Einstellungen können im Register Allgemein festgelegt werden.

Siehe auch:
Seitenansicht

Beispiel einer Aufgabe in der Seitenansicht:



4.1.9.1 Datei- Seite einrichten - Allgemein

Hier werden generelle Einstellungen zum Ausdruck von Flügen, Aufgaben und Wegpunkten getätigt:

- Wählen Sie zuerst, welche Daten gedruckt werden sollen (nicht überall verfügbar).
- Legen Sie die Ränder auf dem Papier fest.
- Wählen Sie, ob mit oder ohne Kopf- und Fußzeile gedruckt werden soll.
- Wählen Sie die Papierausrichtung.
- Die kleine Seitenvorschau oder die große [Seitenansicht] zeigt alle vorgenommenen Änderungen - Klicken Sie auf das jeweilige Vorschaubild, um die nächste Seite anzuzeigen.
- Klicken sie auf [OK] , um die Änderungen zu speichern. Bei [Abbrechen] werden die Änderungen nicht gespeichert.
- Klicken Sie auf den [Seitenansicht] um die Druckseiten am Bildschirm zu sehen.
- Klicken Sie auf den [Drucken...] um Druckerdialog und Ausdruck zu starten.

Siehe auch:
Seite einrichten
Seite einrichten - für Flüge
Seite einrichten - für Wegpunkte
Seite einrichten - für Aufgaben
Seitenansicht

4.1.9.2 Datei- Seite einrichten - für Flüge

Nach Datei > Seite einrichten können Sie in den folgenden separaten Registern Einstellungen vornehmen, um den Ausdruck der Flugdaten genauer zu definieren:

- Allgemein
- Flugweg
- Diagramm
- Statistik

Für alle Register gilt:

- Das kleine Seitenvorschaufenster oder die große [Seitenansicht] zeigt Ihnen alle vorgenommenen Änderungen - Klicken Sie auf das jeweilige Vorschaubild, um die nächste Seite anzuzeigen.
- Klicken sie auf [OK] , um die jeweiligen Änderungen zu speichern. Bei [Abbrechen] werden die Änderungen nicht gespeichert.
- Klicken Sie auf [Drucken...] um Druckerdialog und Ausdruck zu starten.

Flugweg

- Wählen Sie, welcher Teil des Fluges zu drucken ist:
  - Auswahl= entsprechend der Auswahl im Flugwegfenster drucken
  - Alles = ganzen Flug drucken
- Wählen Sie, wie der Flug gedruckt werden soll:
  - Seite anpassen = Seitenfüllend
  - Selbst definierter Maßstab (z.B.: 1:500.000)
- Wählen Sie die Seitenüberlappung - diese Option ist hilfreich, wenn ein selbst definierter Maßstab gewählt wurde, bei dem für den Ausdruck des Fluges mehrere Seiten benötigt werden.

Diagramm

- Wählen Sie, welcher Teil des Fluges zu drucken ist:
  - Auswahl= entsprechend der Auswahl im Diagrammfenster drucken
  - Alles = Diagramm für ganzen Flug drucken
- Wählen Sie die Anzahl der Zeilen für den Seitenumbruch des Diagramms.

Statistik

- Wählen Sie hier, welche Statistiken ausgedruckt werden sollen:
  - Flug- und Aufgabendaten
  - Aufgabenstatistik
  - Schenkelstatistik
  - Etappenstatistik

Siehe auch:
Seite einrichten
Seite einrichten - Allgemein
Seite einrichten - für Wegpunkte
Seite einrichten - für Aufgaben
Seitenansicht

4.1.9.3 Datei- Seite einrichten - für Wegpunkte

Die Druckseite für Wegpunkte wird über zwei Register eingerichtet:

- Allgemein
- Wegpunkte

Wegpunkt-Seite einrichten

- Wählen Sie, welche Spalten zu drucken sind.
- Geben Sie einen Text ein, der im Kopfbereich der Seite rechts gedruckt wird.
- Geben Sie den Text ein, der im Fußbereich der Seite links zu drucken ist.
- Das kleine Seitenvorschaufenster oder die große [Seitenansicht] zeigt Ihnen alle vorgenommenen Änderungen - Klicken Sie auf das jeweilige Vorschaubild, um die nächste Seite anzuzeigen.
- Klicken sie auf [OK] , um die jeweiligen Änderungen zu speichern.
  Bei [Abbrechen] werden die Änderungen nicht gespeichert.
- Klicken Sie auf [Drucken...] um Druckerdialog und Ausdruck zu starten.

Siehe auch:
Seite einrichten
Seite einrichten - Allgemein
Seite einrichten - für Flüge
Seite einrichten - für Aufgaben
Seitenansicht

4.1.9.4 Datei- Seite einrichten - für Aufgaben

Die Druckseite für Aufgaben wird über drei Register eingerichtet:

- Allgemein
- Aufgabe
- Notiz

Aufgaben-Seite einrichten

- Wählen Sie aus der Liste, was gedruckt werden soll.
- Geben Sie einen Text ein, der im Kopfbereich der Seite rechts gedruckt wird.
- Geben Sie den Text ein, der im Fußbereich der Seite links zu drucken ist.
- Im Register Notiz können Sie einen Text eingeben, der im Hauptteil der Seite erscheinen soll.
- Das kleine Seitenvorschaufenster oder die große [Seitenansicht] zeigt Ihnen alle vorgenommenen Änderungen - Klicken Sie auf das jeweilige Vorschaubild, um die nächste Seite anzuzeigen.
- Klicken sie auf [OK] , um die jeweiligen Änderungen zu speichern.
  Bei [Abbrechen] werden die Änderungen nicht gespeichert.
- Klicken Sie auf [Drucken...], um Druckerdialog und Ausdruck zu starten.

Siehe auch:
Seite einrichten
Seite einrichten - Allgemein
Seite einrichten - für Flüge
Seite einrichten - für Wegpunkte
Seitenansicht

4.1.10 Datei- Seitenansicht

Wählen sie Datei>Seitenansicht oder klicken Sie auf das -Symbol.

Es gibt drei Arten der Seitenansicht, abhängig davon, von welchem aktiven Fenster aus sie gestartet wird:

- Seitenansicht für einen Flug
- Seitenansicht für Wegpunkte
- Seitenansicht für eine Aufgabe

Ein Klick auf das Bild wird Ihnen die jeweils nächste Seite zeigen.

Der Inhalt der jeweiligen Seite wird mit Datei>Seite einrichten festgelegt.

Beispiel einer Aufgabe in der Seitenansicht:



Siehe auch:
Seite einrichten - Allgemein
Seite einrichten - für Flüge

Seite einrichten - für Wegpunkte
Seite einrichten - für Aufgaben

4.1.11 Datei- Drucken

Wählen Sie Datei>Drucken oder klicken Sie auf das -Symbol oder drücken Sie **Strg+P**
Im Drucker-Dialog wählen Sie

- Welcher Drucker zu benutzen ist (wenn mehrere Drucker verfügbar sind)
- Welche Seiten zu drucken sind
- Wie viele Kopien Sie haben möchten
- Klicken sie auf den [OK] um den Ausdruck zu starten oder
- [Abbruch] falls nicht gedruckt werden soll.

Alle weiteren Optionen, die Sie im Drucker-Dialog unter [Eigenschaften] finden, sind abhängig vom eingesetzten Drucker - sehen Sie nötigenfalls in der Drucker-Dokumentation nach.

Siehe auch:
Seite einrichten
Seite einrichten - Allgemein
Seite einrichten - für Flüge
Seite einrichten - für Wegpunkte
Seite einrichten - für Aufgaben
Seitenansicht

4.1.12 Datei- Beenden

Dieser Befehl beendet SeeYou.

Beim Beenden von SeeYou werden die folgenden Daten gespeichert:

- Die Points.cup-Datei (Hauptwegpunktdatei)
- Das Fenster Layout - maximiert/normal/minimiert
- Die Ansichts-Einstellungen für Fenster (Flugweg, 3D-Ansicht, Diagramm, Statistik), Flugparameter und Diagrammtypen

4.2 Menübefehle - Bearbeiten

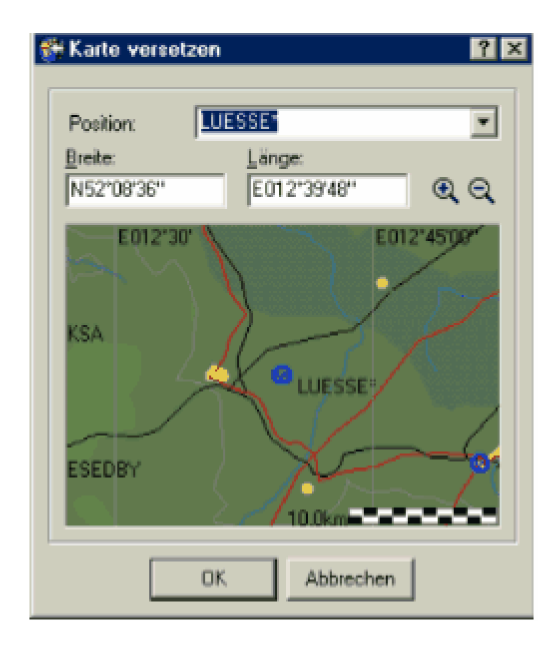
4.2.1 Bearbeiten- für das Flugwegfenster

4.2.1.1 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Karte versetzen

Mit Bearbeiten>Karte versetzen (Tastenkombination **Strg+G**) können Sie den Kartenausschnitt schnell zu einer beliebigen Stelle verschieben - wählen Sie im entsprechenden Dialog:

- einen Wegpunkt aus der Aufgabe,
- einen Wegpunkt aus der Datenbank,
- oder geben Sie die Koordinaten des gewünschten Punktes manuell ein.

Benutzen Sie das kleine Vorschau-Fenster um zu sehen, wohin Sie springen werden.
Dieser Dialog ist verfügbar
im Flugfenster,
im Wegpunktfenster und
im Aufgabenfenster.



4.2.1.2 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Aktiven Flug auswählen

Sind mehrere Flüge in einem Flugwegfenster geladen, so werden Statistik, Flugparameter und Aufgaben-Deklaration jeweils nur für den aktiven Flug angezeigt - auch die Pfeiltasten zur Bewegung des Symbols sind an den aktiven Flug gekoppelt.

Um den aktiven Flug zu wechseln, gehen sie wie folgt vor:

1. Wählen sie Bearbeiten>Aktiven Flug auswählen .
2. Wählen Sie den gewünschten Flug aus der Liste.
   Die Farben in der Liste entsprechen dem Mehrfachflug-Farbschema.
3. Klicken sie auf [OK]

4.2.1.3 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Auswahl

Legen Sie eine Auswahl fest, wenn sie nur einen bestimmten Zeitraum in der Statistik betrachten möchten. Benutzen Sie Bearbeiten>Auswahl vor der Flugoptimierung, damit der Schlepp nicht als Teil der optimierten Aufgabe betrachtet wird.

Auswahl manuell im Eingabedialog festlegen:
1. Wählen Sie Bearbeiten>Auswahl oder doppelklicken Sie auf der Auswahl-Seite im Statistikfenster.
2. Geben Sie die Zeiten für den 1. und den 2. Marker ein (Beginn/Ende der Auswahl).
   Der rote Linienzug dient als visuelle Bestätigung für den ausgewählten Bereich.
3. Klicken Sie auf [OK]

Auswahl mit der Tastatur festlegen:
1. Im Flugfenster navigieren Sie mit den Pfeiltasten zu dem Punkt, an dem Sie den 1.Marker setzen wollen.
2. Drücken Sie die Umschalt-Taste (Shift).
3. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und navigieren Sie mit den Pfeiltasten und/oder den Tasten Pos1/Ende zur Position des 2.Markers. Sie sehen nun bei Loslassen der Umschalt-Taste zwei kleine Kreissymbole (rot und blau) die den 1. und 2.Marker darstellen und ggf. noch mit der Maus verschoben werden können.

Nach der Festlegung der Auswahl haben Sie sofort Zugriff auf alle zugehörigen Statistiken.
Strg+L oder Bearbeiten > Optimieren liefert Ihnen die optimierte Aufgabenstrecke zwischen den Markierungen.

Das Ändern der Marker geschieht ganz ähnlich:

1. Navigieren Sie mit den Pfeiltasten in die Nähe des Markers.
2. Drücken Sie die Umschalt-Taste und halten Sie sie fest.
3. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Marker zu verschieben.

Siehe auch:
Statistikauswertung

4.2.1.4 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Flug hinzufügen...

Hinzufügen eines Fluges zum aktiven Flugfenster.

Wählen sie Bearbeiten>Flug hinzufügen , klicken Sie auf in der Werkzeugleiste oder mit der rechten Maustaste im Flugfenster, um zu dieser Funktion zu gelangen. Damit wird der Öffnen-Dialog aktiviert, der bereits beim Datei>Öffnen Befehl beschrieben wurde.

4.2.1.5 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Flug entfernen...

Entfernen eines Fluges aus dem aktiven Flugfenster.

1. Wählen Sie Bearbeiten>Flug entfernen oder klicken Sie auf in der Werkzeugleiste.
2. Wählen Sie den Flug aus, der entfernt werden soll.
3. Klicken Sie auf [Entfernen] um den ausgewählten Flug aus der Ansicht zu löschen oder schließen Sie das Auswahlfenster, ohne einen Flug zu entfernen.

Siehe auch:
Flug hinzufügen

4.2.1.6 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Flugeigenschaften

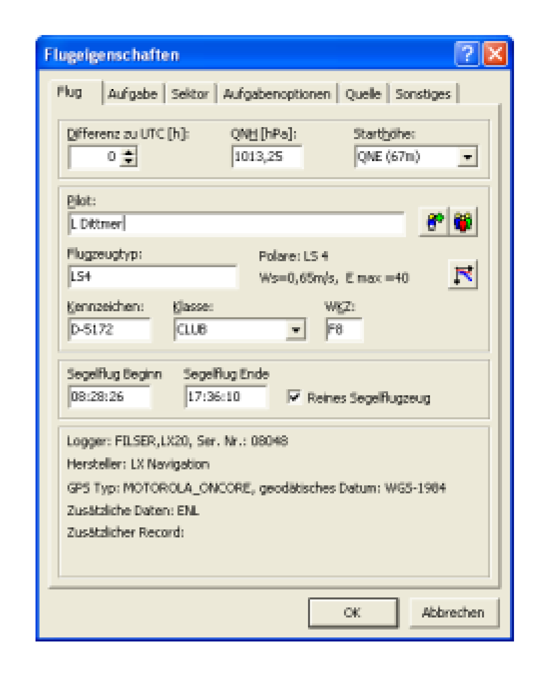
Im Register Flug von Bearbeiten>Flugeigenschaften können Sie Folgendes festlegen:
1. die Differenz zu UTC = Differenz zwischen UTC und Lokalzeit
2. QNH in Hektopascal. Logger zeichnen normalerweise QNE-Werte auf (1013.25hPa). Sie können Ihr eigenes QNH für den Flug vorgeben.
3. Die Starthöhe ist der genaueste und einfachste Weg um das QNH zu setzen. Geben Sie die Zahl und 'm' für Höhe in Meter oder 'ft' für Höhe in Fuß ein. Falls nichts angegeben ist, wird der Standardwert benutzt. Man kann auch das QNH des QFEs benutzen, welches in der 3D-Karte als Starthöhe gewählt wurde.
4. Pilotenname
5. Flugzeugtyp
6. Kennzeichen
7. Wettbewerbsklasse
8. WKZ=Wettbewerbskennzeichen (Rufzeichen)
9. Segelflug Beginn und -Ende (wichtig für Optimierung und die Statistiken)
10. reines Segelflugzeug Ja/Nein?
    Motorlaufzeitsignale=ENL in der IGC Datei werden bei Aktivierung dieses Kästchens nicht mehr beachtet.
11. Unterhalb des Eingabedialogs sind weitere Informationen aus dem Logger aufgelistet

Das -Symbol erlaubt die Auswahl aus der Pilotenliste

Mit können Sie Pilotendaten (aus der IGC-Datei) zur Pilotenliste hinzufügen.

Mit öffnen Sie den Polarendialog, wo die Polare des betreffenden Typs augewählt werden kann

Mit [OK] werden die Änderungen übernommen, bei Klick auf [Abbrechen] bleiben vorgenommene Änderungen unberücksichtigt.

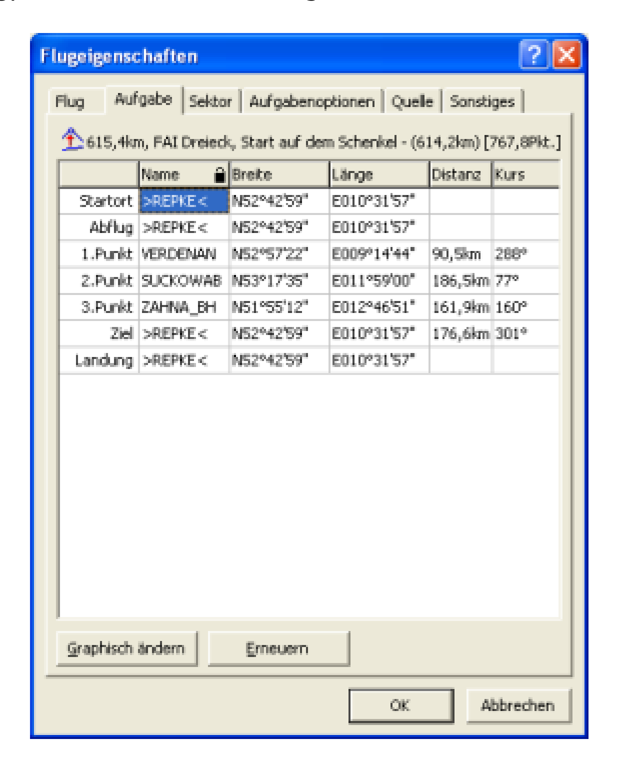


Mit Bearbeiten>Flugeigenschaften-Aufgabe können Sie die Aufgabendeklaration für den aktiven Flug im Flugfenster ändern.

- Ändern Sie die Aufgabe genauso wie in der Aufgabenfenster-Listenansicht oder
- ändern Sie die Aufgabe auf der Karte nach Mausklick auf [Grafisch Ändern].
  Zum Abschluss der graphischen Änderungen drücken Sie **Esc**.

Bei einem Mausklick auf die Spaltenüberschrift der Wegpunktnamen werden Sie bemerken, dass sich der Status von 'Lock' auf 'Unlock' (verriegelt/unverriegelt) und zurück ändert. Der Wechsel auf 'Unlock' ist hilfreich, wenn Sie Wegpunkten einer optimierten Aufgabe Namen zuordnen möchten.

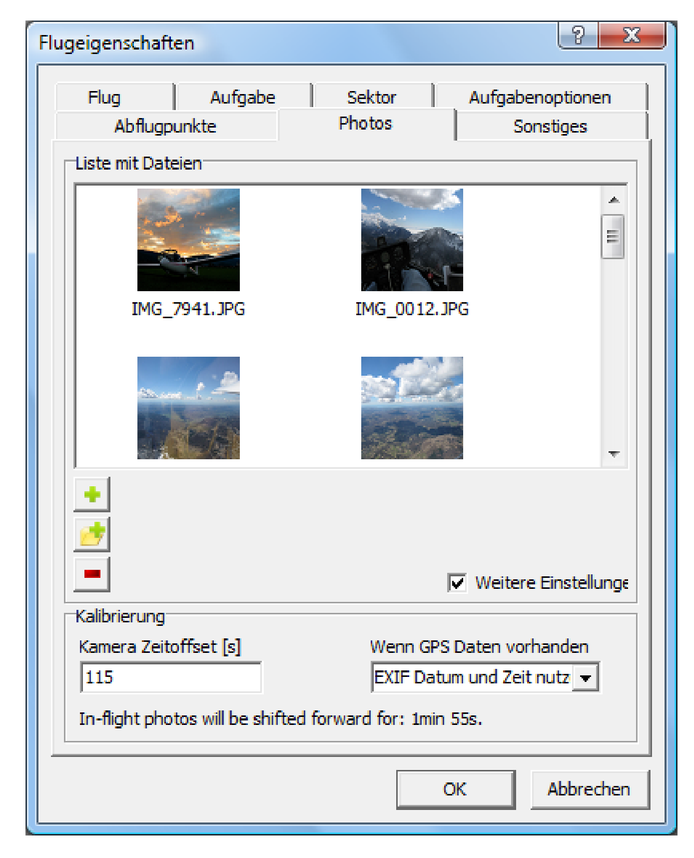
hilfreiche Tastenkürzel:
Strg+Einfg = Wegpunkt hinzuzufügen oder Aufgabe erstellen.
Strg+Entf = markierten Wegpunkt oder markierte Aufgabe löschen.



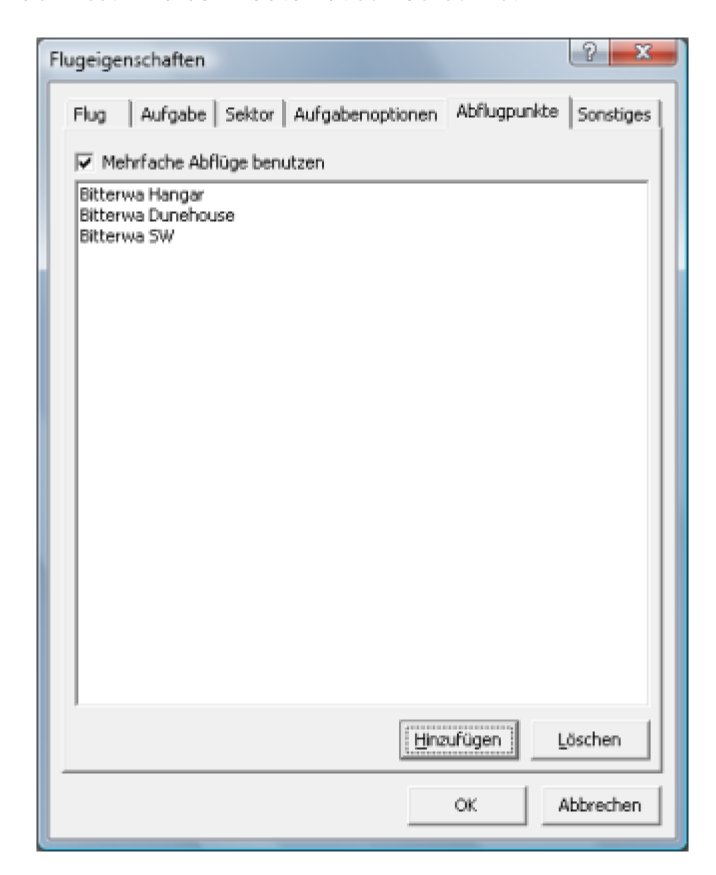
siehe Aufgabeneigenschaften-Sektor

siehe Aufgabeneigenschaften-Optionen

Falls Sie Ihrem Flug Bilder hizugefügt haben können Sie in diesem Dialog weitere hinzufügen, Bilder entfernen oder den Kamera Zeitoffset einstellen.



Manche Wettbewerbe nutzen mehrere Abflugpunkte, von denen der Pilot einen wählen kann. SeeYou kann dann den richtigen Abflugpunkt automatisch finden. Sie müssen nur in diesem Dielog eine Liste von erlaubten Abflugpunkten erzeugen - der Rest wird dann automatisch berechnet.



Unter Bearbeiten>Flugeigenschaften-Quelle können sie die IGC-Quelldatei des aktiven Fluges betrachten und nötigenfalls auch editieren.

Nur für fortgeschrittene Benutzer:
Klicken Sie in die Listen-Box und drücken Sie dann **Strg+F9**. Die Seite wechselt nun in den Bearbeitungsmodus.
Sie können manuell Teile der IGC-Datei editieren.
Aber Vorsicht:
Dies wird die deklarierte Aufgabe ungültig machen (-> integrity check: BAD), denn
Ihre Änderungen werden **beim Speichern** des Fluges direkt in die Datei geschrieben.

Hier stellen Sie für den ausgewählten Flug Folgendes ein:
- die Schnittstelle (Com Port) über die NMEA Daten ausgegeben werden
- das Flugzeugsymbol für die 3D Ansicht

4.2.1.7 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Aufgabe deklarieren...

Diese Funktionalität entspricht voll und ganz dem Bearbeiten>Flugeigenschaften-Aufgabe-Dialog

4.2.1.8 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Aufgabe zuweisen

Damit diese Funktion verfügbar ist, müssen Sie zumindest eine Aufgabe in Ihrem Aufgabenfenster geladen haben - sie ist speziell für die Wettbewerbsorganisation gedacht.

Mit dieser Funktion können Sie dann dem/den geöffneten Flug/Flügen schnell eine Aufgabe aus Ihrer Datenbasis zuweisen. Dabei wird ein Dialog geöffnet, der alle gespeicherten Aufgaben zeigt.

4.2.1.9 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Optimieren

siehe
Felder>Optimierung

4.2.1.10 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Wegpunkte...

Wählen sie Bearbeiten>Wegpunkte (alternativ **Strg+W** oder in der Werkzeugleiste), um das Wegpunktfenster zu öffnen.

Weitere Informationen erhalten Sie unter das Wegpunktfenster

4.2.1.11 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Aufgaben...

Wählen Sie Bearbeiten>Aufgaben (alternativ **Strg+T** oder in der Werkzeugleiste), um das Aufgabenfenster zu öffnen.

Weitere Informationen finden Sie unter das Aufgabenfenster .

4.2.2 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster

4.2.2.1 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster - Karte versetzen

Siehe Bearbeiten > Karte versetzen (für das Flugwegfenster)

4.2.2.2 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster - Heimatwegpunkt

Mit Bearbeiten>Heimatwegpunkt wählen Sie einen Bezugswegpunkt für das Wegpunkt- und das Aufgabenfenster. Das ist sinnvollerweise der Heimatflugplatz bzw. der aktuelle Startflugplatz.

Wählen Sie den Heimatwegpunkt aus dem Wegpunkt- oder Aufgabenfenster oder erfassen sie den Namen des Heimatwegpunktes in der Eingabe-Box der Wegpunkt-Werkzeugleiste.

Siehe auch:
[Wegpunktfenster -Funktionen des...- Heimatwegpunkt]

4.2.2.3 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster - Wegpunkt bearbeiten...

Mit diesem Befehl können Sie Eigenschaften von Wegpunkten ändern.
Zuerst selektieren Sie einen Wegpunkt und dann wählen Sie Bearbeiten>Wegpunkt bearbeiten... oder klicken auf das -Symbol. In der Kartenansicht klicken Sie mit der rechten Maustaste über dem Wegpunkt und wählen dann Bearbeiten>Wegpunkte bearbeiten...
Der folgende Dialog erlaubt 11 Eigenschaften zu ändern:

1. Name des Wegpunktes
2. Land in welchem der Wegpunkt liegt.
3. Typ - ausgewählt aus unterschiedlichen Möglichkeiten



4. Code: Die Abkürzung des Wegpunktes, die im Logger benutzt wird (maximal 8 Zeichen).
5. Breite(engrad) des Wegpunktes
6. Länge(ngrad) des Wegpunktes
7. Höhe des Wegpunktes
8. Richtung (der Piste eines Flugplatzes)
9. Länge (der Piste eines Flugplatzes)
10. Frequenz (des Flugplatzes)
11. Beschreibung

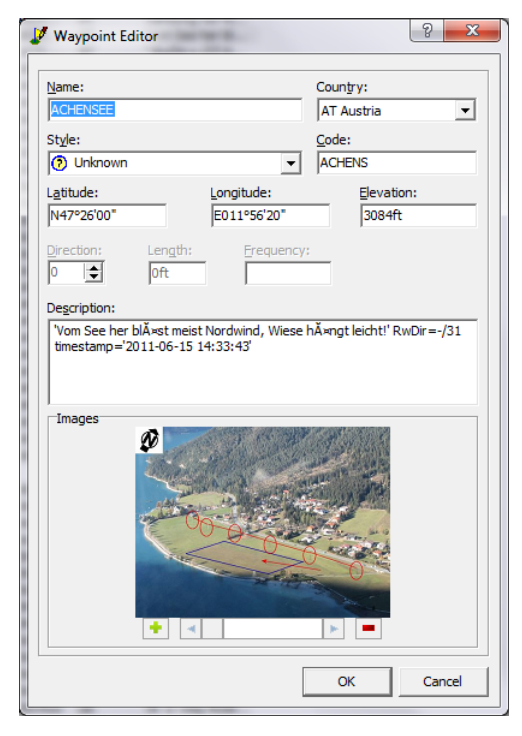
Die Felder 8 bis 10 sind nur anwendbar für Flugplätze mit Graspiste oder Hartpiste und für Segelflugplätze.

mehrere Wegpunkte auf einmal editieren:
Es ist möglich, bestimmte Parameter gleich für mehrere Wegpunkte zu ändern: Markieren Sie die Wegpunkte in der Detail- oder Listenansicht, öffnen mit einem Mausklick rechts das Kontext- Menü und wählen dann Wegpunkt bearbeiten zum Ändern eines der folgenden Felder:

- Land
- Typ
- Höhe
- Beschreibung

Wegpunkten Bilder hinzufügen

Die Schaltfläche erlaubt, dem Wegpunkt Bilder hinzuzufügen, die ihn näher charakterisieren. Jedem Wegpunkt kann eine beliebige Zahl von Bildern zugeordnet werden. Stellen Sie aber sicher, die Änderungen im CUPX Format zu speichern damit die Daten später in SeeYou Mobile und woanders genutzt werden können.



Siehe auch:
Wegpunktfenster

4.2.2.4 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster - Wegpunkt einfügen...

Dieser Befehl fügt einen Wegpunkt zur Standardwegpunktdatei Points.cup hinzu.

Wählen Sie Bearbeiten>Wegpunkt einfügen oder klicken Sie auf das -Symbol.
In der Kartenansicht kann diese Funktion auch mit der rechten Maustaste aufgerufen werden. Dann wird ein leerer Wegpunkt-Bearbeiten Dialog geöffnet.

Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe zu Bearbeiten>Wegpunkt bearbeiten.

Siehe auch:
Wegpunktfenster
Wegpunkte Importieren

4.2.2.5 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster - Wegpunkt löschen

Dieser Befehl löscht einen Wegpunkt aus der Standardwegpunktdatei Points.cup

Wählen Sie einen oder mehrere Wegpunkte in der Listenansicht und wählen Sie dann Bearbeiten>Wegpunkt löschen oder klicken Sie auf das -Symbol.

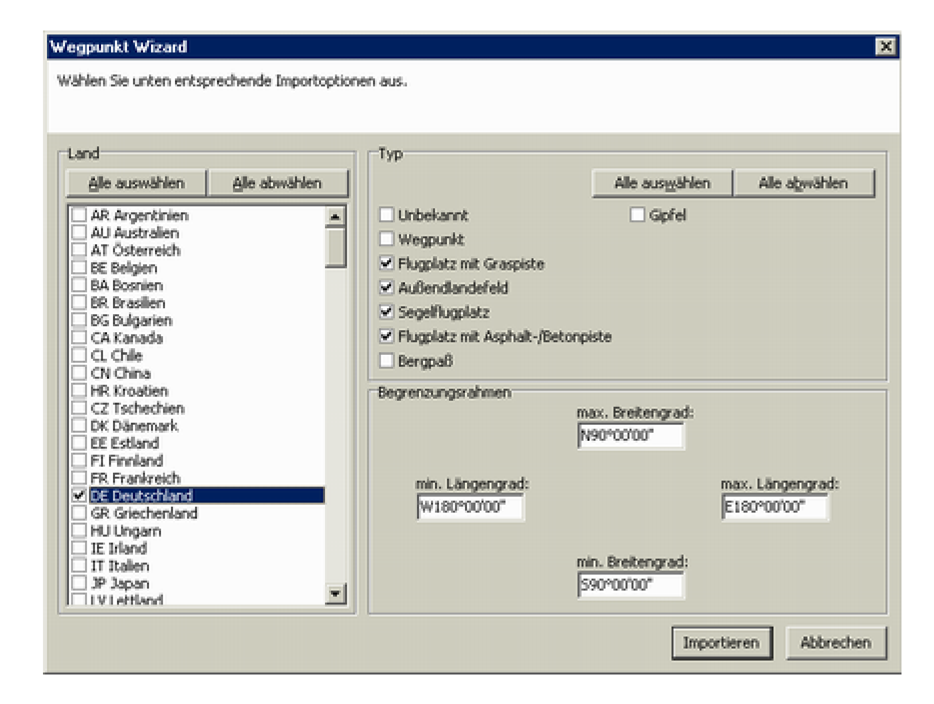
Siehe auch:
Wegpunktfenster

4.2.2.6 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster - Wegpunkte importieren

Diese Funktion ist nur dann verfügbar, wenn Sie die Wegpunkt- und Flugplatzdatenbasis installiert haben. Wenn Sie diese Option im Bearbeiten-Menü sehen, ist das der Fall. Wenn nicht, können Sie die Wegpunktdatenbank Points.exe von der Naviter Website herunterladen und installieren.

Standardmäßig wird der folgende Dialog erscheinen, wenn die Wegpunktdatei SeeYou.CUP leer ist oder nicht

existiert.
Das geschieht allerdings nicht, wenn diese Funktion bei [Extras - Optionen - Sonstiges] deaktiviert ist.



siehe auch:
[Wegpunktfenster].

4.2.2.7 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster - Wegpunkte...

Mit Bearbeiten>Wegpunkte... (oder **Strg+W** oder mit aus der Werkzeugleiste) öffnen Sie das Wegpunktfenster.

Weitere Informationen finden Sie unter [Wegpunktfenster].

4.2.2.8 Bearbeiten- für das Wegpunktfenster - Aufgaben...

Wählen Sie Bearbeiten>Aufgaben..., oder drücken Sie **Strg+T** oder klicken Sie auf in der Werkzeugleiste, um das Aufgabenfenster zu öffnen.

Mehr zum Thema finden in der Hilfestellung zum [Aufgabenfenster] .

4.2.3 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster

4.2.3.1 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Karte versetzen

Siehe [Bearbeiten > Karte versetzen (für das Flugwegfenster)]

4.2.3.2 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Wegpunkt einfügen

Mit Bearbeiten>Wegpunkt einfügen fügen Sie wie folgt einen Wegpunkt in die aktive Aufgabe ein:

1. Selektieren Sie eine Aufgabe.
2. Wählen Sie einen Wegpunkt der Aufgabe. Es ist nicht möglich, einen Wegpunkt vor dem Startpunkt einzufügen.
3. Wählen sie Bearbeiten>Wegpunkt einfügen oder klicken Sie auf das -Symbol.
4. Geben Sie den Namen des Wegpunkt in der entsprechenden Spalte ein.

Wie ein Wegpunkt in der Kartenansicht in eine Aufgabe eingefügt werden kann , ist unter [Aufgabenfenster - Kartenansicht] beschrieben.

Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.2.3.3 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Wegpunkt löschen

Dieser Befehl löscht den ausgewählten Wegpunkt aus der aktiven Aufgabe.

1. Öffnen Sie die Listenansicht des Aufgabenfensters mit Ansicht>Liste
2. Markieren Sie den entsprechenden Wegpunkt
3. Wählen Sie Bearbeiten>Wegpunkt löschen oder klicken Sie auf das -Symbol in der Werkzeugleiste oder nutzen Sie die rechte Maustaste und wählen dann Wegpunkt löschen.

Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.2.3.4 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Heimatwegpunkt

Mit Bearbeiten>Heimatwegpunkt wählen Sie einen Bezugswegpunkt für das Wegpunkt- und das Aufgabenfenster. Das ist sinnvollerweise der Heimatflugplatz bzw. der aktuelle Startflugplatz.

Wählen Sie den Heimatwegpunkt aus dem Wegpunkt- oder Aufgabenfenster oder erfassen Sie den Namen des Heimatwegpunktes in der Eingabe-Box der Wegpunkt-Werkzeugleiste.

Siehe auch Wegpunktfenster -Funktionen des...- Heimatwegpunkt

4.2.3.5 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Aufgabe hinzufügen

Dieser Befehl fügt eine Aufgabe zu der Liste in der Points.cup-Datei hinzu.

1. Öffnen Sie das Aufgabenfenster.
2. Wählen sie Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen oder das -Symbol in der Werkzeugleiste oder wählen Sie nach einem rechtem Mausklick Aufgabe hinzufügen.
3. Nun wird eine neue Aufgabe geöffnet, die eine noch leere Wegpunktliste enthält, nur der Heimatwegpunkt ist bereits als Start- und Landepunkt vorgegeben.

Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.2.3.6 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Aufgabe löschen

Dieser Befehl löscht eine Aufgabe aus der Points.cup-Datei.

1. Öffnen Sie das Aufgabenfenster.
2. Markieren Sie die zu löschende Aufgabe in der Listenansicht.
3. Wählen sie Bearbeiten>Aufgabe löschen oder das -Symbol, um die Aufgabe aus Points.cup zu entfernen.

Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.2.3.7 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Aufgabe kopieren

Mit diesem Befehl erzeugen Sie eine exakte Kopie einer bereits existierenden Aufgabe in der Aufgabenliste der Points.cup-Datei:

1. Öffnen Sie das Aufgabenfenster.
2. Markieren Sie eine Aufgabe in der Listenansicht.
3. Wählen sie Bearbeiten>Aufgabe kopieren oder das -Symbol
4. Eine Kopie der Aufgabe wird der Liste hinzugefügt.

Siehe auch:

Aufgabenfenster

4.2.3.8 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Aufgabeneigenschaften

Der Flugeigenschaften Dialog wird benutzt um Sektor und andere Grundeinstellungen einer Aufgabe zu bearbeiten. Es gibt deshalb die Register:
- Sektor und
- Aufgabenoptionen

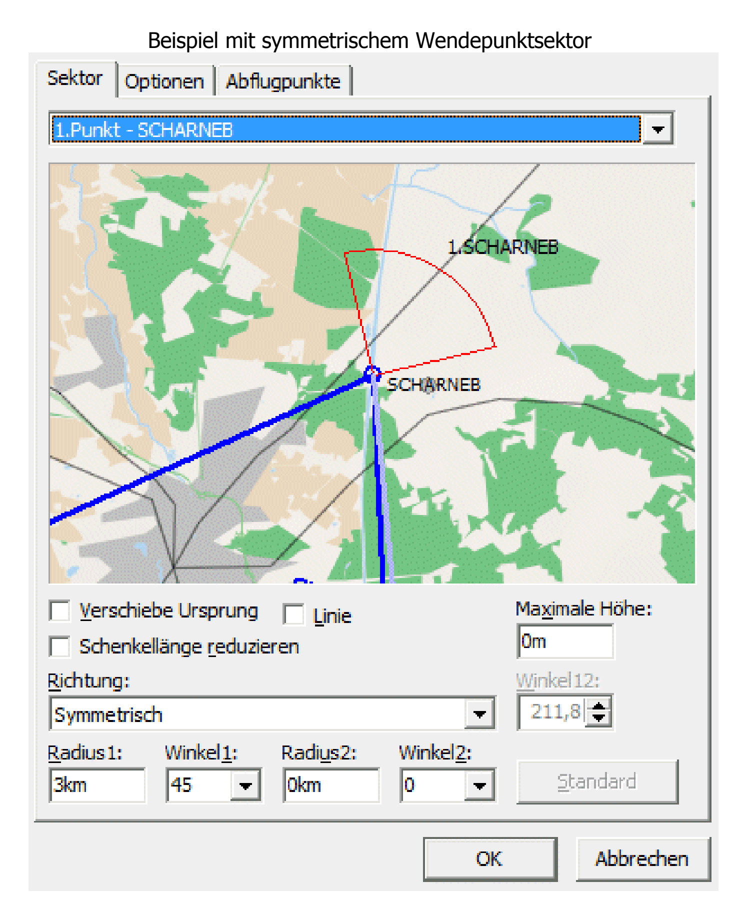
Nutzen Sie diesen Dialog, wenn Sie um Beispiel eine Assigned Area Tasks (AAT) planen. Er erlaubt Ihnen, für jeden Wegpunkt der Aufgabe spezielle Sektoreigenschaften festzulegen. Der Sektor wird durch die Parameter von zwei konzentrischen Kreissegmenten bestimmt.

Sie erreichen den Dialog mit Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften-Sektor oder durch einen rechten Mausklick im Sektor. Die nachfolgende Grafik zeigt Ihnen dann die vorgesehenen Änderungen.

Um einen Sektor zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:
1. Wählen Sie den entsprechenden Wegpunkt aus der Aufgabe oberhalb der Grafik.
2. Wählen Sie die Richtung von der aus die Winkel berechnet werden - Sie können nun je nach Aufgabentyp wählen zwischen
   - fester Wert
   - symmetrisch
   - Richtung zum vorherigen Wendepunkt
   - Richtung zum nächsten
   - Richtung zum Abflugpunkt
3. Nur wenn Sie 'fester Wert' gewählt haben, geben Sie die Hauptrichtung im Winkel12-Feld ein.
4. Geben Sie die Daten für Winkel1, Radius1, Winkel2 und Radius2 ein und verfolgen Sie die Änderungen in der Grafik.

Siehe auch:
Aufgabenfenster
Aufgabeneigenschaften-Optionen

Beispiel mit symmetrischem Wendepunktsektor



Nutzen Sie Bearbeiten>Flugeigenschaften>Aufgabenoptionen aus dem Hauptmenü, um festzulegen, wie Ergebnisse und Statistik berechnet werden. Dadurch wird die bei der Aufgabenerstellung automatisch zugeordnete Detailbeschreibung der Aufgabe ersetzt.

Sie können die folgenden Parameter ändern:

1. **Beschreibung:** Dies wird den automatisch generierte Beschreibung der Aufgabe im Aufgabenfenster ändern.
2. **Typ**: wählen Sie aus drei vorgegebenen Aufgabentypen
   - **Rennaufgabe** (racing task) ist die klassische Aufgabe mit Wegpunkten, die in vorgegebener Reihenfolge erreicht werden müssen
   - **Assigned Area Task** (TDT/AA and DST/AA oftmals als AAT bezeichnet) ist eine Aufgabe bei der vorgegebene großflächige Sektoren erreicht werden müssen. Jeweils ein Aufzeichnungspunkt (der weiteste fix) aus jedem Sektor wird benutzt um die maximale Flugdistanz zu berechnen,
   - **vom Piloten gewählte Aufgabe** (TDT/TP and DST/TP) ist eine sogenannte Cat's Craddle Aufgabe, bei der jeder Pilot selbst im Flug festlegen kann, welchen Wendepunkt er als nächstes umrundet.
3. Unter **kein Abflug vor** legen Sie fest, wann das Abflugfenster geöffnet wird.
4. wenn die **Aufgabenzeit** größer als Null (00:00:00) ist, wird die Berechnung der geflogenen Distanz nach Ablauf dieser Zeitspanne (ggf. vor der Landung) abgeschlossen.
5. **Berechnete Aufgabengröße:**

- **benutze Wegpunkte**: ist dies gewählt so wird die Entfernung zwischen den erreichten Wegpunkten benutzt um die Länge der geflogenen Strecke zu berechnen.
- **benutze Flugpunkte**: in diesem Fall wird jeweils ein Aufzeichnungspunkt aus dem jeweiligen Sektor benutzt, um die maximal geflogenen Strecke zu berechnen.

6. **Zufällige Wegpunktreihenfolge** wird beim Cat's Craddle (TDT/TP, DST/TP) benutzt - diese Option kann aber nur zusammen mit 'benutze Wegpunkte' gewählt werden. Weitere Parameter sind

- **die maximale Wegpunktanzahl**, die jeder Pilot nutzen darf, darin sind Abflug- und Zielpunkt enthalten
- die feste Wegpunktanzahl am **Beginn** (Abflugsequenz); 1=nur Abflugpunkt 2=weiterer fester Wegpunkt nachdem Abflug vorgeschrieben
- feste Wegpunktanzahl am **Ende** (Anflugsequenz); 1=nur Zielpunkt 2=Pflichtwegpunkt vor dem Ziel

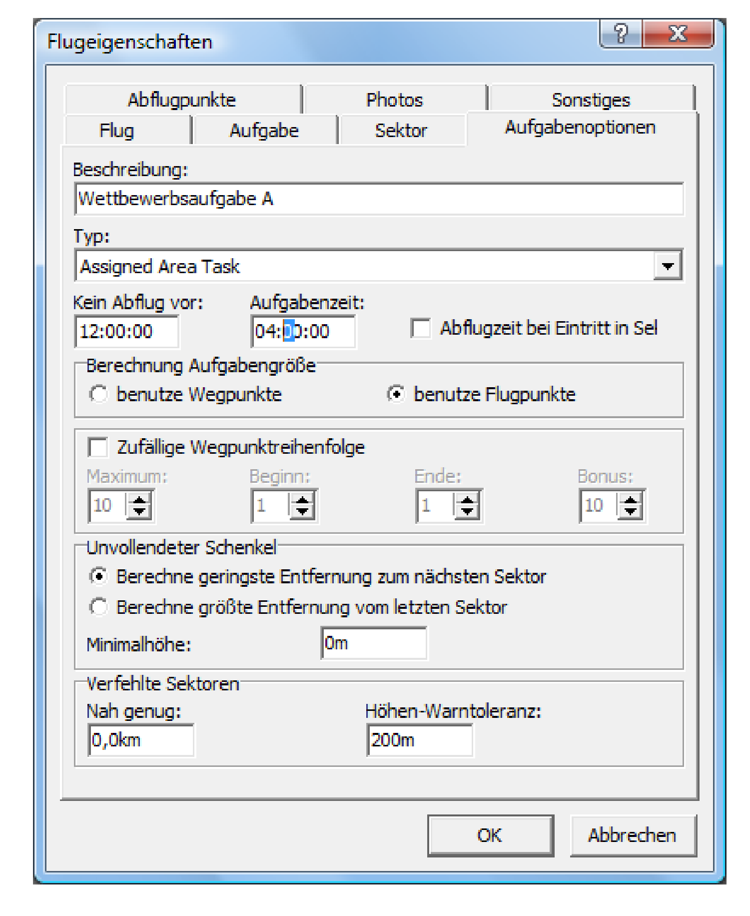
Hinweis: wenn Pflichtwegpunkte auch im freien Flug angeflogen werden dürfen, müssen sie doppelt deklariert werden.

- Vollendung-**Bonus** in %

7. Unter **Unvollendeter Schenkel** legen Sie fest, wie die Entfernung vom letzten Wegpunkt für außengelandete Piloten zu berechnen ist:

- **Berechne geringste Entfernung zum nächsten Sektor** (benutzt für TDT/AA und DST/AA Aufgaben) oder
- **Berechne größte Entfernung vom letzten Sektor** (benutzt für TDT/TP und DST/TP Aufgaben)

8. Wenn bei **verfehlte Sektoren** eine **Entfernungstoleranz** ('nah genug') oder **Höhen Warntoleranz** >0 eingegeben wurde, werden auch die so nur fast erreichten Sektoren in der Statistikauswertung berücksichtigt.



Siehe auch:
Aufgabenfenster
Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften-Sektor

4.2.3.9 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Wegpunkte...

Mit Bearbeiten>Wegpunkte... (oder **Strg+W** oder mit aus der Werkzeugleiste) öffnen Sie das Wegpunktfenster.

Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter Wegpunktfenster.

4.2.3.10 Bearbeiten- für das Aufgabenfenster - Aufgaben...

Wählen Sie Bearbeiten>Aufgaben..., oder drücken Sie **Strg+T** oder klicken Sie auf in der Werkzeugleiste, um das Aufgabenfenster zu öffnen.

Mehr zum Thema finden in der Hilfestellung zum Aufgabenfenster .

4.3 Menübefehle - Ansicht

4.3.1 Ansicht- für das Flugwegfenster

4.3.1.1 Ansicht- für das Flugwegfenster - Flugweg

Der Befehl öffnet das Flugfenster in der Flugweg-Ansicht. Der Flug wird über Vektor- oder Rasterkarte angezeigt - abhängig davon, welche Karten eingerichtet und verfügbar sind.

Wählen sie Ansicht>Flugweg oder klicken Sie auf das -Symbol in der Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Flugfenster
Flugwegfenster
Desktops nutzen

4.3.1.2 Ansicht- für das Flugwegfenster - 3D Ansicht

Der Befehl öffnet das Flugfenster in der 3D-Ansicht. Der Flug wird dreidimensional über der 3D-Vektor- oder der 2D-Rasterkarte angezeigt - abhängig davon, welche Karten eingerichtet und verfügbar sind.

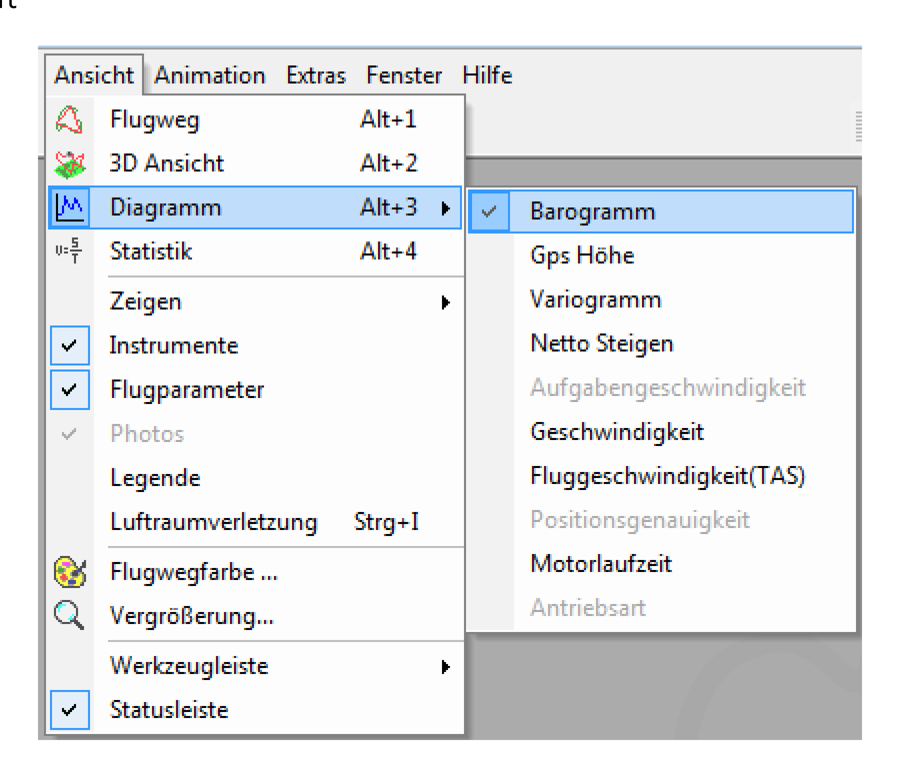
Wählen sie Ansicht>3D Ansicht oder klicken Sie auf das -Symbol in der Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Flugfenster-3D-Fenster
Optionen-3D-Ansicht

4.3.1.3 Ansicht- für das Flugwegfenster - Diagramm

Dieser Befehl wird den Flug im aktiven Flugfenster in einer der nachfolgenden Diagrammformen zeigen. Die X-Achse zeigt immer die Zeit, die Y-Achse einen der nachfolgenden Parameter:

1. Barogramm - Druckhöhe
2. Barogramm - GPS-Höhe
3. Variogramm (Vertikalgeschwindigkeit)
4. Netto Steigen
5. Aufgabengeschwindigkeit
6. Geschwindigkeit über Grund
7. Fluggeschwindigkeit (true air speed)
8. Positionsgenauigkeit
9. Motorlaufzeit
10. Antriebsart



Siehe auch:
Flugfenster
Desktops nutzen

4.3.1.4 Ansicht- für das Flugwegfenster - Statistik

Nach diesem Befehl werden die Statistiken für den aktiven Flug, die deklarierte Aufgabe und die Auswahl (falls getroffen) berechnet und dargestellt.

Wählen Sie Ansicht>Statistik bei aktiviertem Flugfenster oder klicken Sie auf das -Symbol in der Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Flugfenster
Statistikauswertung
Desktops nutzen

4.3.1.5 Ansicht- für das Flugwegfenster - Zeigen

Sie können wählen, welche Kartenelemente in Kombination auf der Karte angezeigt werden sollen:
. Wegpunkte (Strg + 1)
. Luftraum (Strg + 2)
. Vektorkarten (Strg + 3)
. Rasterkarten (Strg + 4)
. Photo Icons (Strg + 5)

4.3.1.6 Ansicht- für das Flugwegfenster - Instrumente

Ansicht>Instrumente schaltet das Instrumentenfeld ein und aus.

4.3.1.7 Ansicht- für das Flugwegfenster - Flugparameter

Dieser Befehl schaltet die Parametereinblendung am unteren Rand des Flugfensters ein oder aus.
Wählen Sie Ansicht>Flugparameter aus dem Hauptmenü oder aus dem Kontextmenü bei Klick mit der rechten Maustaste.

Beispiel der Parameterdarstellung beim Kurbeln:

WKZ	Zeit	Höhe	Vario	VGd.	dt	dH	Mittl. S...	Mittl.Ge...	mitUmwegen	Gleitzahl
F8	09:37:21	2246m	1,0m/s	96km/h	00:01:56	292m	2,5m/s			

und beim Geradeausflug:

WKZ	Zeit	Höhe	Vario	VGd.	dt	dH	Mittl. S...	Mittl.Ge...	mitUmwegen	Gleitzahl
F8	10:01:45	455m	-0,3m/s	110km/h	00:25:36	-1853m	-1,2m/s	128km/h	54,8km	30

die Parameter im Einzelnen:
- WKZ – Wettbewerbskennzeichen des Segelflugzeuges
- Zeit – abgespeicherte Zeit + eingestellte Zeitverschiebung
- Höhe – aktuelle Höhe
- Vario – aktuelle Vario-Anzeige
- VGd. – aktuelle Geschwindigkeit über Grund.
- dt – Zeit des entsprechenden Abschnittes (Verweilzeit im Kurbeln oder im Geradeausflug)
- dH – Höhendifferenz zwischen Beginn und Ende des entsprechenden Abschnittes.
- Mittl. St. - Durchschnittlicher Variowert für den Abschnitt
- Mittl. Ge. - Durchschnittliche Geschwindigkeit über Grund im Abschnitt
- mit Umwegen – integrierte Distanz im Abschnitt
- Gleitzahl – mittlere Gleitzahl im Abschnitt
- Dis.Task - Strecke seit Überfliegen der Abfluglinie
- Vt - mittlere Reisegeschwindigkeit der letzten 30 Minuten
- Vm - mittlere Reisegeschwindigkeit seit Abflug
- L/D Ziel - Gleitzahl bis zum Ziel
- Wind - aktuelle Windgeschwindigkeit
- TAS - Vorfluggeschwindigkeit (True Air Speed)
- Trk - aktueller Kurs
- GPS Höhe

- Netto - aktuelles Sinken und Steigen der Luftmasse (von der Polareneinstellung beeinflusst!)
- Komp. - aktuelle Windkomponente

Die Spalten können manuell neu angeordnet werden - entweder durch Ziehen der Spalte mit der Maus in die neue Position oder durch Nutzung des entsprechenden Kontextdialogs bei rechtem Mausklick.

Wenn der Mauszeiger über einer Linie der Parameterdarstellung verharrt, werden zusätzliche Daten aus der IGC-Flugaufzeichnung angezeigt : Pilotenname, Flugzeugtyp, Flugdatum etc.

Siehe auch:
Flugfenster
Flugwegfenster

4.3.1.8 Ansicht- für das Flugwegfenster - Photos

Ansicht>Photos schaltet das Photofeld an und aus

4.3.1.9 Ansicht- für das Flugwegfenster - Legende

Dieser Befehl schaltet die Legenden im rechten Teil des Flugfensters ein oder aus.

Die Farbe der Legende korrespondieren mit den Farben des aktiven Fluges.
Die Legende wird bei festen Farbwerte und dem Mehrfachflug-Farbschema nicht angezeigt.

Beachten Sie, dass jedes Diagramm mit einem dem verfügbaren Farbschema eingefärbt werden kann.
Dort wo es Sinn macht, sind die aktuellen Werte in der Legende als Markierung dargestellt.

Siehe auch:
Flugfenster
Flugwegfenster

4.3.1.10 Ansicht- für das Flugwegfenster - Luftraumverletzung

Um zu sehen, ob möglicherweise gesperrte Lufträume durchquert wurden, wählen Sie Ansicht>Luftraumverletzung oder das Tastaturkürzel **Strg+I**

Dies wird
- Ein kleines Textfenster mit einer Liste möglicher Luftraumverletzungen öffnen.
- Das Farbschema auf 'Luftraumverletzung' umstellen.

Bitte beachten Sie, dass nur dargestellte (=eingeschaltete) Lufträume geprüft werden und stellen Sie sicher, dass Sie mit Extras>Optionen>Kartendarstellung-Luftraum alle die Arten von Lufträumen aktiviert haben, die Sie interessieren.

Siehe auch:
Flugfenster
Flugwegfenster

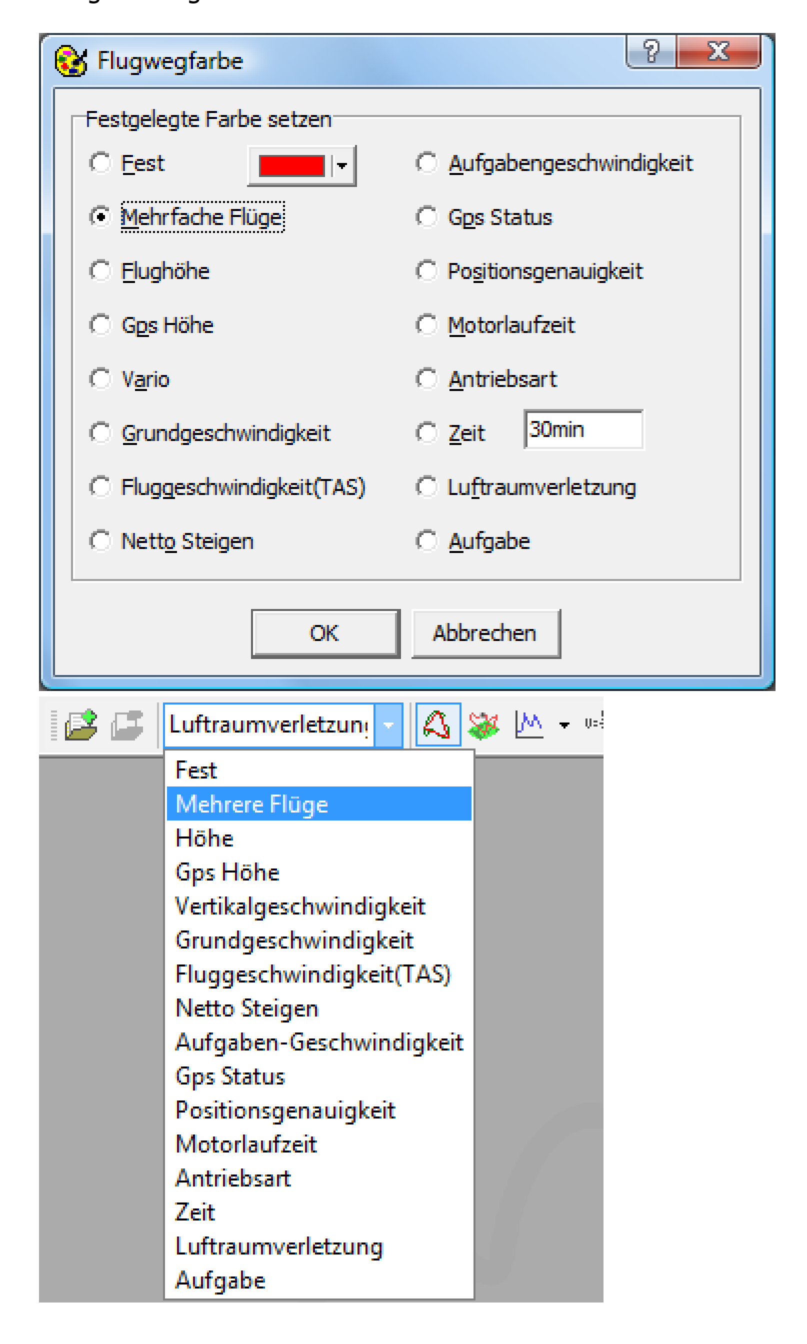
4.3.1.11 Ansicht- für das Flugwegfenster - Farben...

Wählen Sie Ansicht>Farben oder benutzen Sie die Combo Box in der Flug-Werkzeugleiste, um die Farbdarstellung einzustellen.

Dieser Befehl ermöglicht, verschiedene Farbschemata für das aktive Flugfenster zu wählen:

1. Fest : Die gleiche Farbe für alle Flüge
2. Mehrfache Flüge : jeder Flug in einer anderen Farbe
3. Flughöhe : rot=tief bis blau=hoch
4. GPS Höhe : rot=tief bis blau=hoch

5. Vario : grün=sinken bis rot=steigen
6. Grundgeschwindigkeit : grün=langsam bis rot=schnell
7. Fluggeschwindigkeit (True Air Speed) : blau=langsam bis rot=schnell
8. Netto Steigen
9. Aufgabengeschwindigkeit : blau=langsam bis rot=schnell
10. GPS Status : grün=Geradeausflug, orange=Kreisen
11. Positionsgenauigkeit : aus dem IGC File
12. Motorlaufzeit (ENL) : grün=leise ; rot=laut
13. Antriebsart
14. Zeit : Wechsel von blau zu rot und umgekehrt alle X Minuten
15. Luftraumverletzung : mögliche Luftraumverletzungen werden farblich hervorgehoben
16. Aufgabe : jeder Schenkel hat eine eigene Farbe, der Flugweg vor dem Abflug und nach dem Ziel wird grau dargestellt.



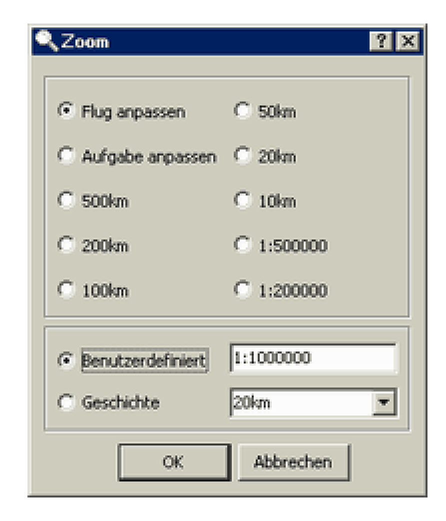
Siehe auch:
Flugfenster
Flugwegfenster
Werkzeugleiste-Flug

4.3.1.12 Ansicht- für das Flugwegfenster - Vergrößerung...

Mit diesem Befehl stellen Sie den Vergrößerungswert (Zoom) im Flugfenster ein.

Wählen Sie entweder Ansicht>Vergrößerung oder benutzen Sie die Combo Box in der Standard Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Flugfenster und wählen dort die Vergrößerung. Die entsprechenden Werte gelten für die horizontale Ausdehnung des Fensters.

Sie können unter Benutzerdefiniert Folgendes eingeben:
- Distanzwerte in Kilometer (km), nautischen Meilen (nm) oder Land-Meilen (ml)
- Maßstabswerte - zum Beispiel 1:500000



Siehe auch:
Flugfenster
Flugwegfenster

4.3.1.13 Ansicht- für das Flugwegfenster - Werkzeugleiste

Mit diesem Befehl legen Sie fest, welche Werkzeugleisten sichtbar sein sollen.

Wählen Sie Ansicht>Werkzeugleisten oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Werkzeugleisten-Bereich eines SeeYou-Hauptfensters.

Bei aktiviertem Flugfenster können Sie folgende Werkzeugleisten ein- oder ausschalten:
- Standard
- Flug
- Animation

Nach Anpassen... können Sie selbst aus einer Liste auswählen, welche Werkzeugleisten sichtbar sein sollen.

4.3.1.14 Ansicht- für das Flugwegfenster - Statusleiste

Mit diesem Befehl schalten Sie die **Statusleiste** am unteren Rand des SeeYou-Hauptfensters aus und wieder ein.



Die vier Schalter für die Kartendarstellung links unten in der Statusleiste können angeklickt werden, um **[W]** egpunkte, Lufträume=**[A]**irspace, **[R]**asterkarten und **[V]**ektorkarten und **[P]**hotos ein- oder auszublenden.

Mit einem Rechtsklick auf die [R] Schaltfläche können Sie schnell eine Gruppe von Rasterkarten ein oder ausschalten. Bei Allgemeines zu Rasterkartem erfahren Sie mehr zur Gruppierung von Rasterkarten. Ebenso können Sie mit der Rechten Maustaste auf das [W] klicken. Dann erscheint ein Dialog in dem festgelegt werden kann welche Wegpunkttypen auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Außerdem kann mit dem kleinen Symbol links daneben oder der [F2] Taste zwischen drei verschiedenen Modi wählen:

- Zoom Modus: Ein Linksklick mit der Maus und das anschließende Aufziehen eines Rechtecks erlaubt das Hineinzoomen in das so ausgewählte Gebiet
- Schiebe Modus: Klicken und ziehen der Maus mit gedrückter linker Taste verschiebt die Karte.
- Entfernunmessmodus: Dist.: 22,2km Richtung: 109° Klicken Sie auf die Karte und ziehen Sie den Mauszeiger über die Karte - links neben dem Symbol werden jetzt (statt wie bisher Koordinatenwerte für die Position des Mauszeigers) die aktuelle Entfernung (Dist) und der Kurs (Richtung) vom ersten angeklickten Punkt zum Mauszeiger angezeigt.

4.3.2 Ansicht- für das Wegpunktfenster

4.3.2.1 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Große Symbole

Benutzen Sie diese Funktion, um eine Auflistung der die Wegpunkte mit den jeweiligen typabhängigen Symbolen zu sehen.

Wählen Sie Ansicht>Große Symbole aus dem Hauptmenü oder klicken Sie auf das -Symbol in der Wegpunkt-Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Wegpunktfenster-Symbolansicht

4.3.2.2 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Liste

Dieser Befehl öffnet die einfache Listenansicht der Wegpunkte aus der Datei Points.cup

Wählen Sie Ansicht>Liste aus dem Hauptmenü oder klicken Sie auf das -Symbol in der Wegpunkt-Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Wegpunktfenster - Listenansicht
Bearbeiten>Wegpunkt bearbeiten

4.3.2.3 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Details

Dieser Befehl öffnet die detaillierte Listenansicht der Wegpunkte aus der Datei Points.cup.
Wählen Sie Ansicht>Details aus dem Hauptmenü oder aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste oder klicken Sie auf das -Symbol in der Wegpunkt-Werkzeugleiste.

Beachten Sie, dass Sie auf die Spaltenüberschriften klicken können, um damit die Wegpunkte nach den entsprechenden Spaltenwerten wechselseitig auf- oder absteigend zu sortieren.

Siehe auch:
Wegpunktfenster - Detailansicht

4.3.2.4 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Karte

Benutzen Sie diesen Befehl, um die Wegpunkte aus der Datei points.cup auf der Karte zu sehen.

Wählen Sie Ansicht>Karte aus dem Hauptmenü oder klicken Sie auf das -Symbol in der Wegpunkt-

Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Wegpunktfenster-Kartenansicht

4.3.2.5 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Wegpunkte sortieren

Wenn Sie vorher die Große Symbole-, Listen- oder Detail Ansicht gewählt haben, können Sie die Wegpunkte mit diesem Befehl sortieren nach:

- Name
- Breite
- Länge
- Höhe
- Typ
- Distanz (zum Heimatwegpunkt)
- Richtung (zum Heimatwegpunkt)
- Code (Kurzname für den Logger) oder
- Land

Siehe auch:
Wegpunktfenster

4.3.2.6 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Zeigen

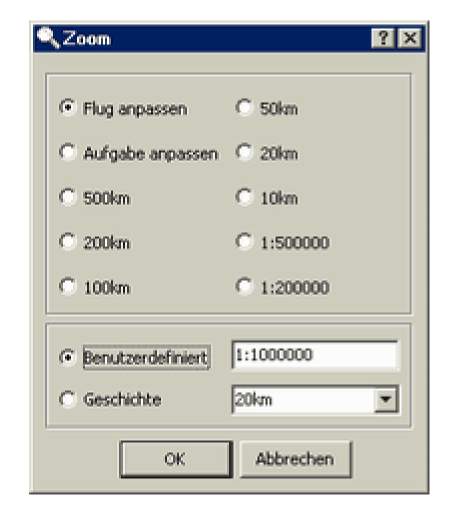
Sie können wählen, welche Kartenelemente in Kombination auf der Karte angezeigt werden sollen:
. Wegpunkte (Strg + 1)
. Luftraum (Strg + 2)
. Vektorkarten (Strg + 3)
. Rasterkarten (Strg + 4)
. Photo Icons (Strg + 5)

4.3.2.7 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Vergrößerung...

Mit diesem Befehl stellen Sie den Vergrößerungswert (Zoom) im Wegpunktfenster ein.

Wählen Sie entweder Ansicht>Vergrößerung oder benutzen Sie die Combo Box in der Standard Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Wegpunktfenster und wählen dort die Vergrößerung. Die entsprechenden Werte gelten für die horizontale Ausdehnung des Fensters.

Sie können unter Benutzerdefiniert Folgendes eingeben:
- Distanzwerte in Kilometer (km), nautischen Meilen (nm) oder Land-Meilen (ml)
- Maßstabswerte - zum Beispiel 1:500000



Siehe auch:
Wegpunktfenster

4.3.2.8 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Werkzeugleiste

Mit diesem Befehl können Sie festlegen, welche Werkzeugleisten sichtbar sein sollen.

Wählen Sie Ansicht>Werkzeugleisten vom Hauptmenü oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Werkzeugleisten-Bereich eines SeeYou-Hauptfensters.

Bei aktiviertem Wegpunktfenster können Sie nur die beiden folgende Werkzeugleisten ein- oder ausschalten:
- Standard
- Wegpunkt

Siehe auch:
Wegpunktfenster

4.3.2.9 Ansicht- für das Wegpunktfenster - Statusleiste

Mit diesem Befehl schalten Sie die **Statusleiste** am unteren Rand des SeeYou-Hauptfensters aus und wieder ein. Siehe Beschreibung der Statusleiste beim Flugwegfenster

4.3.3 Ansicht- für das Aufgabenfenster

4.3.3.1 Ansicht- für das Aufgabenfenster - Liste

Benutzen Sie diesen Befehl um eine Liste aller Aufgaben aus ihrer Points.cup-Datei zu sehen.

Wählen sie Ansicht>Liste vom Haupt Menü oder klicken Sie auf das Symbol in der Aufgaben-Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.3.3.2 Ansicht- für das Aufgabenfenster - Karte

Benutzen Sie diesen Befehl, um Wegpunkte und Aufgaben aus der Datei points.cup auf der Karte zu sehen.

Wählen Sie Ansicht>Karte aus dem Hauptmenü oder klicken Sie auf das -Symbol in der Aufgaben-Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.3.3.3 Ansicht- für das Aufgabenfenster - Zeigen

Sie können wählen, welche Kartenelemente in Kombination auf der Karte angezeigt werden sollen:
. Wegpunkte (Strg + 1)
. Luftraum (Strg + 2)
. Vektorkarten (Strg + 3)
. Rasterkarten (Strg + 4)
. Photo Icons (Strg + 5)

4.3.3.4 Ansicht- für das Aufgabenfenster - Aufgabeninfo

Das Aufgaben-Info ist nur in der Karten Ansicht erreichbar - es wird mit Ansicht>Aufgabeninfo am rechten Fensterrand eingeblendet.
Sie erhalten Informationen zu

- Wegpunktnamen,
- Schenkellängen,
- Kursen,
- Prozentanteilen der Schenkel,
- der gesamten Aufgabenlänge
- und zu Aufgabentyp und Dreiecksdistanz (wenn anwendbar)

Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.3.3.5 Ansicht- für das Aufgabenfenster - FAI-Gebiet anzeigen

Mit Ansicht>FAI-Gebiet anzeigen oder **Strg+E** oder dem -Symbol schalten Sie die Anzeige des FAI-Dreiecksassistenten ein.

4.3.3.6 Ansicht- für das Aufgabenfenster - FAI-Gebiet drehen

Mit Ansicht>FAI-Gebiet drehen oder **Strg+R** oder dem -Symbol schalten Sie die Anzeige des FAI-Gebietes zum nächsten Schenkel weiter - zu jedem Dreiecks-Schenkel können 2 FAI-Gebiete berechnet und angezeigt werden.

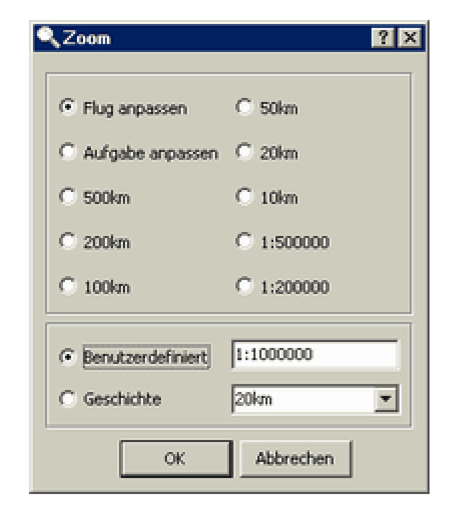
siehe auch:
FAI-Dreiecks-Assistent

4.3.3.7 Ansicht- für das Aufgabenfenster - Vergrößerung...

Mit diesem Befehl stellen Sie den Vergrößerungswert im Aufgabenfenster ein, wenn Sie sich in der Kartenansicht befinden.

Wählen Sie entweder Ansicht>Vergrößerung oder benutzen Sie die Combo Box in der Standard Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte und wählen dort die Vergrößerung. Die entsprechenden Werte gelten für die horizontale Ausdehnung des Fensters.

Sie können unter Benutzerdefiniert Folgendes eingeben:
- Distanzwerte in Kilometer (km), nautischen Meilen (nm) oder Land-Meilen (ml)
- Maßstabswerte - zum Beispiel 1:500000



Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.3.3.8 Ansicht- für das Aufgabenfenster - Werkzeugleiste

Mit diesem Befehl können Sie festlegen, welche Werkzeugleisten sichtbar sein sollen.

Wählen Sie Ansicht>Werkzeugleisten vom Hauptmenü oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Werkzeugleisten-Bereich eines SeeYou-Hauptfensters.

Bei aktiviertem Aufgabenfenster können Sie nur zwischen den beiden folgenden Werkzeugleisten wählen

- Standard
- Aufgabe

Siehe auch:
Aufgabenfenster

4.3.3.9 Ansicht- für das Aufgabenfenster - Statusleiste

Mit diesem Befehl schalten Sie die **Statusleiste** am unteren Rand des SeeYou-Hauptfensters aus und wieder ein. Siehe Beschreibung der Statusleiste beim Flugwegfenster

4.4 Menübefehle - Animation

4.4.1 Animation- Start

Dieser Befehl startet die Animation eines oder mehrerer Flüge im Flugfenster (oder setzt sie nach einer Unterbrechung fort).

Wählen Sie Animation>Start oder klicken Sie auf das -Symbol aus der Animations-Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Flugfenster
Synchronisation
Tastatur und Maus

4.4.2 Animation- Pause

Wählen Sie Animation>Pause oder klicken Sie auf das -Symbol in der Animations-Werkzeugleiste , um die Animation zeitweise anzuhalten.

Die Positionen der Flugzeugsymbole und deren Synchronisierungs-Informationen werden nicht verändert. Wenn Sie in Folge auf die Bewegungs-Symbole in der Animations-Werkzeugleiste klicken oder die Pfeiltasten der Tastatur nutzen, wird die Animation fortgesetzt.

Siehe auch:
Flugfenster
Synchronisation
Tastatur und Maus

4.4.3 Animation- Anhalten

Wählen Sie Animation >Anhalten oder klicken Sie auf das -Symbol in der Animations-Werkzeugleiste, um die Animation zu beenden.

Die Positionen der Flugzeugsymbole und deren Synchronisation werden damit zurückgesetzt.

Siehe auch:
Flugfenster
Synchronisation
Tastatur und Maus

4.4.4 Animation- Vorherige Thermik

Benutzen Sie Animation>Vorherige Thermik oder klicken Sie auf das -Symbol aus der Animations-Werkzeugleiste, um von der aktuellen Position zum Beginn der vorhergehenden Kreisflugsequenz (=letzter Bart) zu springen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, während das Pause-Symbol eingeschaltet ist, werden alle Flüge im aktiven Fenster um die gleiche Zeit zurück verschoben.

Siehe auch:
Flugfenster
Synchronisation
Tastatur und Maus

4.4.5 Animation- Vorherige Position

Wählen Sie Animation >Vorherige Position , klicken Sie auf das -Symbol in der Animations-Werkzeugleiste oder drücken Sie die linke Pfeiltaste, um von der aktuellen Position zur vorhergehenden zu springen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, während das Pause-Symbol eingeschaltet ist, werden alle Flüge im aktiven Fenster um die gleiche Zeit zurück verschoben.

Siehe auch:
Flugfenster
Synchronisation
Tastatur und Maus

4.4.6 Animation- Nächste Position

Wählen Sie Animation >Nächste Position , klicken Sie auf das -Symbol in der Animations Werkzeugleiste oder drücken Sie die rechte Pfeiltaste um von der aktuellen Position zur nächsten zu springen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, während das Pause-Symbol eingeschaltet ist, werden alle Flüge im aktiven Fenster um die gleiche Zeit nach vorn verschoben.

Siehe auch:
Flugfenster
Synchronisation
Tastatur und Maus

4.4.7 Animation- Nächste Thermik

Benutzen Sie Animation>Nächste Thermik oder klicken Sie auf das -Symbol aus der Animations-Werkzeugleiste, um von der aktuellen Position zum Beginn der nächsten Kreisflugsequenz (=nächster Bart) zu springen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, während das Pause-Symbol eingeschaltet ist, werden alle Flüge im aktiven Fenster um die gleiche Zeit nach vorn verschoben.

Siehe auch:
Flugfenster
Synchronisation
Tastatur und Maus

4.4.8 Animation- Animationsgeschwindigkeit...

Nutzen Sie diesen Befehl, um die Ablaufgeschwindigkeit der Animation einzustellen. Wählen Sie Animation>Animationsgeschwindigkeit... oder klicken Sie auf das -Symbol in der Animations-Werkzeugleiste.

Siehe auch:
Flugfenster
Synchronisation
Tastatur und Maus

4.4.9 Animation- Synchronisation...

Mit Animation>Synchronisation... legen Sie die Synchronisationsmethode für die Mehrfachflug-Animation des aktiven Flugfensters fest.

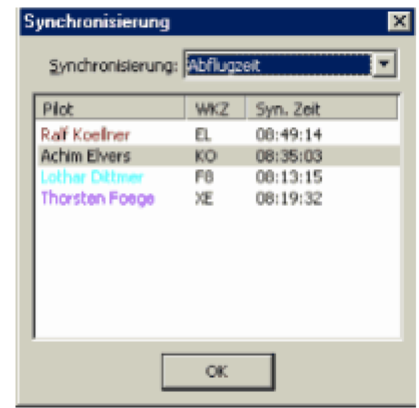
Es gibt fünf automatische (und eine individuelle - siehe unten) Synchronisations-Methoden:

1. Bei der **Echtzeit-**Synchronisation werden die Flugzeug-Positionen ohne jegliche Zeitverschiebung wie aufgezeichnet dargestellt.

2. **Startzeit-**Synchronisation setzt die Zeitverschiebung für jeden Flug im aktiven Flugfenster so, dass alle Flüge zur selben Zeit starten. Die Zahl hinter jedem in der Auswahlbox gelisteten Flug ist die reale Startzeit aus dem IGC-File.

3. **Abflugzeit**-Synchronisation stellt die Zeitverschiebung für jeden Flug so ein, dass alle Flugzeugmarker zur selben Zeit den jeweiligen Startsektor verlassen. In der Auswahlbox ist neben jedem Flug die Abflugzeit eingeblendet. Bitte beachten Sie, dass sich die Abflugzeit jedes Fluges auf die in der entsprechenden Datei gespeicherte Aufgabe bezieht. Um alle Abflugzeiten für die gleiche vorgegebene Aufgabe berechnen zu lassen (z.B. bei Flügen auf zentralen Wettbewerben) sollten Sie allen Flügen diese Aufgabe zuweisen, indem Sie die Aufgabe aus der Aufgabenliste auf den jeweiligen Flug ziehen oder indem Sie vor dem Laden mehrerer Flüge bei Extras>Optionen>Sonstiges das Kontrollkästchen bei 'zeige Meldung Aufgabe kopieren' aktivieren.

Beispiel für eine Abflugzeit-Synchronisation:



4. **Ankunftszeit**-Synchronisation stellt die Zeitverschiebungen so ein, dass alle Flugzeuge zur selben Zeit den jeweiligen Zielsektor bzw. die Ziellinie erreichen. In der Auswahlbox ist dann neben jedem Flug die Zeit beim Erreichen des Ziels zu sehen. Mit den in den einzelnen Flügen hinterlegten Aufgaben ist analog zur Erläuterung im voran gehenden Absatz zu verfahren.

5. **Landung**-Synchronisation setzt die Zeitverschiebung für jeden Flug so, dass alle Flugzeuge zur selben Zeit landen - in der Auswahlbox wird die jeweilige Landezeit angezeigt.

6. Eine selbst definierte Synchronisation ist möglich, wenn Sie wählen Animation > Synchronisation > Synchronisierung > **Zeitpunkt frei bestimmen**

Siehe auch:
Flugfenster

4.5 Menübefehle - Extras

4.5.1 Extras- Rasterkarten

4.5.1.1 Extras- Rasterkarten - Allgemeines zu Rasterkarten

Mit Extras>Rasterkarten können Sie Rasterkarten hinzufügen oder die Einstellung gelandener Rasterkarten verändern.

Die Einbindung der Rasterkarten Steuern Sie mit folgenden Befehlen:
- Rasterkarte [Hinzufügen]
- Rasterkarte [Entfernen]
- Rasterkarte [Kalibrieren]

SeeYou's Rasterkarten basieren ursprünglich auf jpg oder bmp-Bilddateien, die keine Höheninformation enthalten. Die heute verfügbaren **CMR-Rasterkarten** sind einfacher zu handhaben und sorgen für höhere Darstellungsgeschwindigkeit bei der gleichzeitigen Anzeige mehrerer Karten.

Auf Basis von Satellitenbildern gibt es jetzt schon Menge von CMR-Rasterkarten auf der Website www.seeyou-deutschland.de/satellite.htm zum Download. Die heruntergeladenen Installationsdateien müssen lediglich einmal gestartet werden, um die Rasterkarten für den nächsten Programmstart von SeeYou verfügbar zu machen.

Karten-Beschreibungs-Datei
Eine Karten Beschreibungs-Datei (map description file .MDS) ist eine einfache Text Datei.
Die durch Kommas unterteilte Werteliste, beschreibt die Eigenschaften jeder eingebundenen Rasterkarte in der folgenden Reihenfolge:
1. Dateiname
2. Längengrad der linken oberen Ecke
3. Breitengrad der linken oberen Ecke
4. Längengrad der rechten unteren Ecke

5. Breitengrad der rechten unteren Ecke
6. Priorität

Jede (z.B. selbst eingescannte) Rasterkarte ist mit einer Zeile in der Karten-Beschreibungs-Datei eingetragen.

In der Listenansicht der Karten-Beschreibungs-Datei, können Sie einstellen, welche Rasterkarten (das sind üblicherweise gescannte .bmp oder jpg Bilder) im Flugfenster angezeigt werden soll. Mit **Bearbeiten** wechseln Sie dann zur Detailansicht (Rasterkarten-Editor) der entsprechenden Karte, wo Sie die Eigenschaften jeder einzelnen Rasterkarte einsehen und verändern können.

Siehe auch:
Rasterkarte [Hinzufügen]
Rasterkarte [Entfernen]
Rasterkarte [Kalibrieren]
Rasterkarte [Umwandeln]

4.5.1.2 Extras- Rasterkarten - Rasterkarten [Hinzufügen]

SeeYou CMR Rasterkarten
Nach Extras>Rasterkarten aus dem Hauptmenü benutzen Sie die Schaltfläche [Hinzufügen] im Rasterkarten-Dialog, um Rasterkarten auf Ihrer Festplatte für SeeYou verfügbar zu machen. Lokalisieren Sie die Dateien und klicken Sie dann auf [Öffnen].

Damit Sie die Rasterkarte später auch wirklich sehen, stellen Sie bitte sicher, dass das Kontrollkästchen zu Beginn der Zeile in der Listenansicht aktiviert ist. Zusätzlich muss im Dialog Extras>Optionen>Kartendarstellung das Kontrollkästchen für Rasterkarten aktiviert sein bzw. das "R" in der Statusleiste W A V R P gedrückt sein!

Selbst gescannte Bilddaten hinzufügen
Die digitale Karte muss im 'bmp' oder 'jpg'-Format vorliegen und in Nord-Süd-Richtung ausgerichtet sein. Wir empfehlen, Karten der Einfachheit halber in Stücke von maximal 1x1 Grad geographischer Länge und Breite aufzuteilen.

1. Klicken Sie also auf [Hinzufügen] links im Rasterkarten-Fenster und [Öffnen] Sie die Bilddatei.
2. Die Bilddatei wird mit ihrem Namen und der Bemerkung 'keine Kalibrierung' in der Rasterkartenliste eingetragen.
3. Solch eine Rasterkarte muss in jedem Falle noch kalibriert werden, siehe dazu Rasterkarte kalibrieren.

Siehe auch:
Allgemeines zu Rasterkarten
Rasterkarte [Entfernen]
Rasterkarte [Kalibrieren]
Rasterkarte [Umwandeln]

4.5.1.3 Extras- Rasterkarten - Rasterkarten [Entfernen]

Wenn Sie die Rasterkarte nicht mehr länger benutzen wollen, dann wählen Sie [Entfernen], um sie aus der Liste im Rasterkarten-Dialog zu entfernen. Sie wird damit aber keinesfalls gleich von ihrer Festplatte gelöscht werden.

Mit der [Entfernen] Schaltfläche können Sie auf Wunsch auch gleich mehrere vorher ausgewählte Karten (Umschalt- oder Strg-Taste beim Markieren verwenden) aus der Liste entfernen. Sie werden jeweils gefragt , ob sie die Karten wirklich entfernen wollen. Klicken sie auf [OK], wenn sie diese wirklich entfernen wollen oder auf [Abbrechen], um den Dialog ohne weitere Aktion zu beenden.

Hinweis:
Wenn die Karte lediglich temporär nicht angezeigt und später wieder aktiviert werden soll, so deaktivieren Sie lediglich das Kontrollkästchen zu Beginn der entsprechenden Zeile im Rasterkarten-Dialog.

Siehe auch:
Allgemeines zu Rasterkarten
Rasterkarte [Hinzufügen]
Rasterkarte [Entfernen]

[Rasterkarte [Kalibrieren]](#)
[Rasterkarte [Umwandeln]](#)

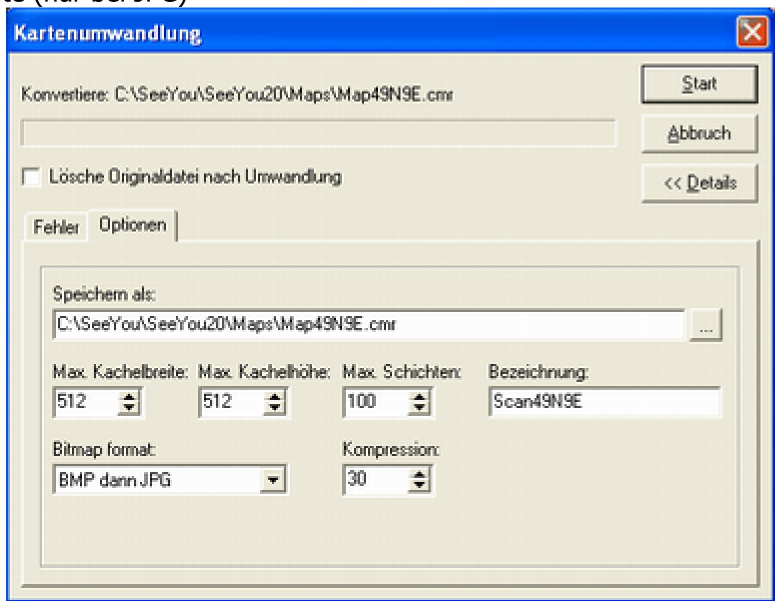
4.5.1.4 Extras- Rasterkarten - Rasterkarten [Umwandeln]

Es empfiehlt sich, selbst gescannte Rasterkarten ins CMR Format umzuwandeln, da sie dann leichter anderen zugänglich gemacht werden können und die Darstellungsgeschwindigkeit sich verbessert.

1. Wählen Sie Extras>Rasterkarten aus dem Hauptmenü
2. Markieren Sie die Zeile mit der entsprechenden jpg oder bmp-Bilddatei im Rasterkarten-Dialog
3. Klicken sie auf [Umwandeln]

Mit <<Details öffnen Sie einen erweiterten Dialog der Ihnen die Kontrolle über folgende Einstellungen liefert:

- Dateiname der CMR Karte
- Bezeichnung
- max. Kachelbreite und -höhe
- max. Anzahl der Schichten (Layer)
- Format (JPG/BMP)
- Kompressionsrate (nur bei JPG)



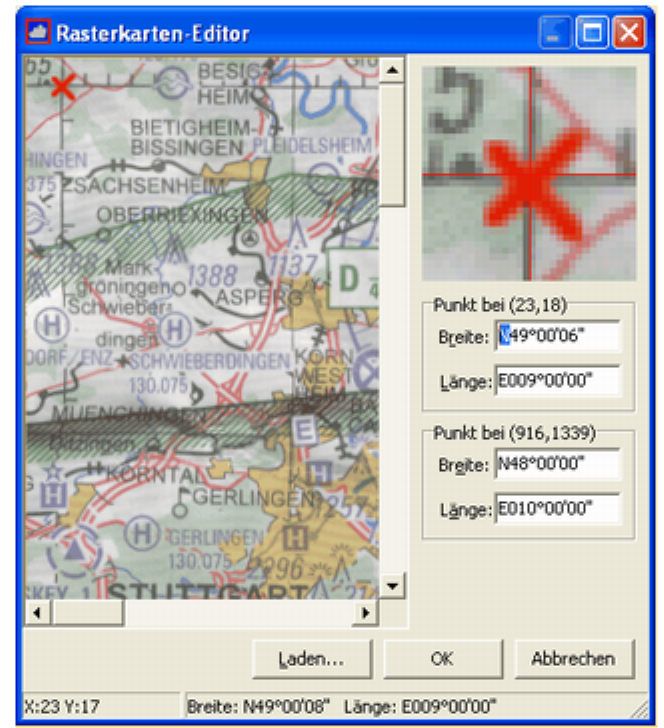
4. [Start]en Sie die Umwandlung ins CMR-Format und warten Sie bis der Prozess beendet ist.

Siehe auch:
[Allgemeines zu Rasterkarten](#)
[Rasterkarte [Hinzufügen]](#)
[Rasterkarte [Entfernen]](#)
[Rasterkarte [Kalibrieren]](#)

4.5.1.5 Extras- Rasterkarten - Rasterkarten [Kalibrieren]

1. Wählen Sie Extras>Rasterkarten aus dem Hauptmenü
2. Markieren Sie die Zeile mit der entsprechenden Bilddatei im Rasterkartendialog
3. Klicken Sie auf [Kalibrieren] - Die Rasterkarte wird nun in den Editor geladen.

Beispiel für Rasterkarte im Editor



4. Wenn das Editor-Fenster geöffnet ist, sehen Sie Werte in den beiden Punkt-Eingabemasken für die obere linke - und die untere rechte Ecke. Die Werte sind bei neu eingefügten Karten zuerst einmal auf 00°00'00" gesetzt und müssen nun eingegeben werden.
5. Suchen sie einen Punkt auf der Karte, von dem Sie die genauen Koordinaten kennen, vorzugsweise nahe einer der beiden Ecken. Ein solcher Beschreibungspunkt kann wie im Beispiel der Kreuzungspunkt von Längen- und Breitengraden sein oder ein sonst wie genau definierter Punkt auf der Karte.
6. Klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn der Punkt näher bei der linken oberen Ecke der Karte liegt, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn der Punkt näher bei der unteren rechten Ecke der Karte liegt.
7. Wenn die linke Maustaste gedrückt wurde, hat sich der Wert über der oberen Punkt-Eingabemaske verändert. Beispielsweise wurde im Bild oben die linke Maustaste an der Position 23,18 gedrückt - das ist der rot markierte Schnittpunkt des 9.Längengrads mit dem 49.Breitengrad.
8. Geben Sie nun die Koordinaten dieses genau definierten Punktes in die obere Punkt-Eingabemaske (entspricht linker Maustaste) ein.
9. Wiederholen Sie das Vorgehen mit der rechten Maustaste und geben Sie die Koordinaten des 2. Definitionspunktes in die untere Punkt-Eingabemaske ein.
10. Klicken sie auf [OK]

Hinweise:
Der beste Weg die bei der Kalibrierung vorgenommenen Einstellungen zu manifestieren ist die Umwandlung in CMR Rasterkarten.
Damit Sie die Rasterkarte später auch wirklich sehen, stellen Sie bitte sicher, dass das Kontrollkästchen zu Beginn der Zeile in der Listenansicht aktiviert ist. Zusätzlich muss im Dialog Extras>Optionen>Kartendarstellung das Kontrollkästchen für Rasterkarten aktiviert sein bzw. das "R" in der Statusleiste W A V R P gedrückt sein!

Siehe auch:
Allgemeines zu Rasterkarten
Rasterkarte [Hinzufügen]
Rasterkarte [Entfernen]
Rasterkarte [Umwandeln]

4.5.2 Extras- Vektorkarten

4.5.2.1 Extras- Vektorkarten - Allgemeines zu Vektorkarten

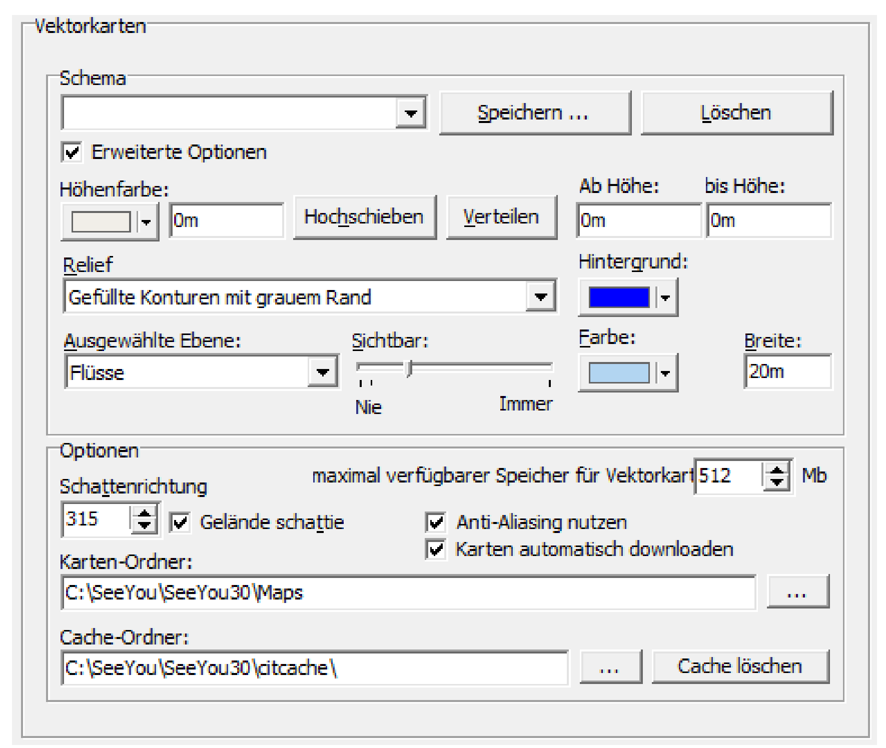
Die Karten kommen zu Ihnen wenn Sie sie brauchen
Seit SeeYou 4 werden Vektorkarten automatisch heruntergeladen sofern Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist.

Wenn Sie ein bestimmtes Gebiet herunterladen möchten bevor Sie SeeYou Offline nutzen wählen Sie Datei > SeeYou Mobile Assistent. Wählen Sie nun Gelände und alle zu den Vektorkarten gehörenden Elemente (Gelände, Geländehöhen und Straßen Eisenbahnen...). Nach Auswahl des rechteckigen Bereiches (die Größe ist begrenzt) werden Sie gewarnt, dass noch nicht alle Daten heruntergeladen wurden. Wählen Sie nun "Ja" - und laden Sie damit die Daten herunter.

Nutzen Sie den Extras>Vektorkarten-Dialog, um die Darstellung der Vektorkarten zu verändern. Eine Hilfestellung zu den Möglichkeiten des Einstellungsdialogs finden Sie unter
Eigenschaften von Vektorkarten

4.5.2.2 Extras- Vektorkarten - Eigenschaften von Vektorkarten

Mit Extras>Vektorkarten öffnen Sie den Vektorkarten-Dialog in dem Sie diverse Darstellungseigenschaften festlegen können:

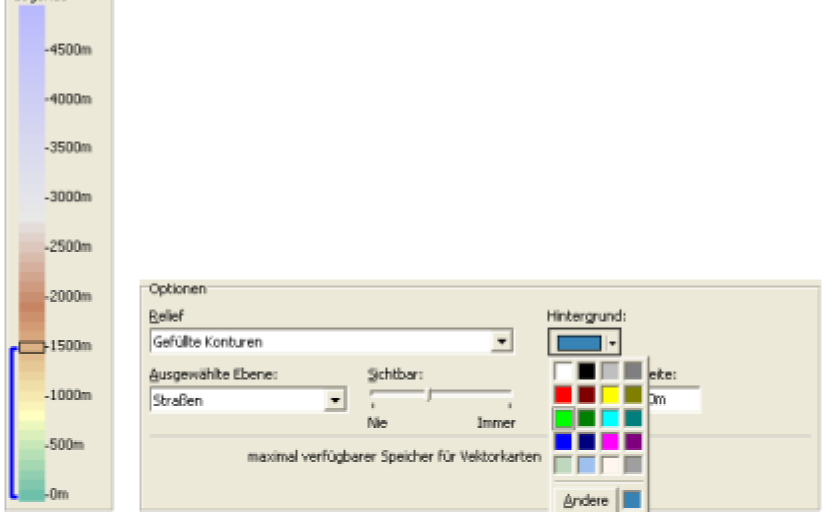


Schema
Das **Schema** für die Farbdarstellung kann hier gewählt und verändert werden.

Die Legende am linken Fensterrand zeigt, wie die getroffenen Einstellungen sich in der Höhendarstellung auswirken. Sie können ein vorgegebenes Höhen-Schema ('Bergland' , 'Flachland', 'Zebra') nutzen oder eigene Farbeinstellungen wählen und diese dann mit der Schaltfläche [Speichern] unter eigenem Namen abspeichern.

Das 'Open Street Maps' Schema ist sinnvoll fürs Flachland, weil teilweise weitere Informationen wie Wälder und Ackerland hinzugefügt sind. Leider ist es nicht weltweit verfügbar - die Abdeckung in Europa und Nordamerika ist aber schon recht gut (wer Lust dazu hat, kann sogar selbst mit gestalten: http://openstreetmap.de/)

Um an die Detaileinstellungen zu gelangen, müssen Sie das Häckchen bei **erweiterte Optionen** setzen



Um eigene Höhenfarben festzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Höhenschicht durch klicken auf die Legende oder geben Sie die Höhe neben dem Feld Höhenfarbe ein.
2. Wählen Sie eine Farbe für diese Höhe mit der kleinen Schaltfläche links neben dem Farbauswahlfeld.
3. Wählen Sie so auch eine weitere Farbe für eine andere Höhenschicht aus.
4. Bewegen Sie den Mauszeiger zur Legende und wählen Sie die erste Schicht mit der Maus: Dabei drücken Sie die **Umschalt-Taste** und klicken auf die Schicht.
5. Halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt, bewegen Sie den Mauszeiger zur anderen Schicht und lassen dann die **Umschalt**-Taste los.
6. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche [Verteilen] - die Legende zeigt sofort das Ergebnis.
7. Wiederholen sie diese Schritte so oft Sie wollen.
8. [Speichern] Sie das neu erstellte Höhen-Farbschema unter einem beliebigen Namen.

Optionen

Relief

Es gibt hier vier Möglichkeiten zur Darstellung von Vektorkarten:

1. Keine : Reliefinformationen aus den Vektorkarten werden nicht angezeigt.
2. Nur Linien : nur Höhenlinien werden angezeigt.
3. Gefüllte Konturen : die Bereiche zwischen den Höhenlinien werden mit Farbe entsprechend dem Höhen-Farbschema ausgefüllt - die Höhenlinien werden aber nicht angezeigt.
4. Gefüllte Konturen mit grauem Rand : das ist die Kombination von 2. und 3.

Gelände schattieren fügt Schatten auf einer Seite von Erhebungen und Licht auf der anderen hinzu, um die 2D Ansicht plastischer zu gestalten.

Unter ausgewählte Ebene können Sie für die folgenden Objekte der Vektorkarte Darstellungseigenschaften festlegen und ändern:

- Flüsse
- Seen
- Straßen
- Autobahnen
- Eisenbahnlinien
- Städte und Dörfer
- Namen
- 100m Höhenlinien
- 50m Höhenlinien

(beim OpenStreetMaps Schema können noch weitere Ebenen angezeigt werden)

Gelände schattieren fügt Schatten auf einer Seite von Erhebungen und Licht auf der anderen hinzu, um die 2D Ansicht plastischer zu gestalten.
Anti-Aliasing nutzen glättet Linienzüge in den Karten (und lässt den Bildaufbau etwas länger dauern)
Darüber können Sie noch vorgeben, wie viel (Haupt-)Speicherplatz SeeYou maximal für die Vektorkarten verfügbar halten soll - wenn Sie im entsprechenden Feld die Hälfte Ihres physikalischen Hauptspeichers

angeben, so ist das ein recht praktikabler Wert.

Karten automatisch downloaden gibt Ihnen die Entscheidungsmöglichkeit,ob die Karten automatisch aus dem Internet heruntergeladen werden sollen. Es ist empfehlenswert diese Option angeschaltet zu lassen, denn wenn die Karte auf dem Server aktualisiert werden sollte erhalten Sie auch sofort auf Ihrer Seite die aktuelle Version.

Der **Cache-Ordner** ist ein Ordner in dem die heruntergeladenen Karten abgelegt werden.
Sie können selbst bestimmen, wo sich dieser Ordner befinden soll und ob die Daten gelöscht werden sollen.

Siehe auch:
Flugfenster
Extras Optonen Vektorkarten (identischer Dialog ohne erweiterte Höhenfarbeneinstellung)

4.5.3 Extras- Luftraum

Mit dem Extras>Luftraum-Dialog können Sie Luftraumdaten hinzufügen und entfernen sowie die Darstellung der Lufträume steuern.

Optionen
Mit diesem Dialog (oder im Extras>Optionen>Luftaum-Dialog) können Sie die Darstellung der Lufträume steuern. Für jedes **Element** können Stil, Farbe, Linienbreite und Offset des Umrisses getrennt festgelegt werden.

Wenn Sie **Verwende Farben wie in Datei** aktivieren, werden die in den OpenAir (*.txt) Dateien definierten Farben zur Luftraumdarstellung benutzt. So kann nötigenfalls jedes Element in einer eigenen Farbe dargestellt werden.

Mit **Luftraum nicht anzeigen oberhalb ...** können Sie Lufträume ausblenden, die oberhalb der dort eingegebenen Flugfläche liegen.

Mit den darunter befindlichen Kontrollkästchen definieren Sie, welche Lufträume in der Kartenansicht angezeigt werden. Bitte Beachten Sie, dass dies auch Einfluss auf die automatische Prüfung von Luftraumverletzungen hat. Schalten Sie hier ggf. alle Lufträume aus , die nicht überprüft werden sollen.

Geladene Lufträume
Im Listenfeld geladene Lufträume sehen Sie, welche Lufträume aktuell geladen sind.
Wenn das Häckchen vor der Zeile mit dem entsprechenden Luftraum gesetzt ist wird der Luftraum dargestellt , sonst nicht.

Die folgenden Dateiformate für Luftrauminformationen werden unterstützt und können über die Schaltfläche [Hinzufügen] auf der Festplatte gesucht und dann geladen werden:

.CAR .CUB = SeeYou Luftraumformat
.VER = Filser Luftraumformat
.TXT = OpenAir Luftraumformat
.AIR .SUA =UK Air Pilot Luftraum

Mit [Entfernen] wird die vorher in der Liste ausgewählte Luftraumdatei aus SeeYou entfernt - sie wird dadurch aber nie von der Festplatte gelöscht.

Seit Version 4.0 können Luftraumaktualisierungen automatisch übers Internet erfolgen. Sie können deshalb festlegen ob **bei Programmstart**
. Luftraumaktualisierungen bestätigt werden sollen
. Luftraumaktualisierungen automatisch erfolgen sollen oder
. nicht nach Luftraumaktualisierungen gesucht werden soll

Mit einem Klick auf die Schaltfläche [auf Updates prüfen] können Sie feststellen, ob Sie die aktuellsten Luftraumdaten vom Server geladen haben.

Siehe auch:
Luftraumverletzung
Flugfenster

4.5.4 Extras- Piloten

Die Pilotenliste ist hilfreich beim Hochladen von Flugdeklarationen zum Logger.

Mit Extras>Piloten öffnen Sie das Pilotenfenster in dem eine Liste der gespeicherten Piloten erscheint. Mit [Hinzufügen] kann ein Pilot manuell in diese Liste eingetragen werden. Folgende Felder können dabei ausgefüllt werden:

- Vorname
- Name
- Land/Verein
- Geburtsdatum
- Flugzeugtyp
- Kennzeichen
- Wettbewerbskennzeichen (WKZ)
- Klasse
- Index des Segelflugzeuges
- Kontrollkästchen 'Reines Segelflugzeug' (beim Motorsegler deaktivieren)
- Logger (Suchcode)

Zusätzlich können Sie noch ein Foto des Piloten im entsprechenden Feld hinzufügen.

Piloten werden in diese Liste beim Hochladen einer Flugdeklaration zum Logger automatisch übernommen.

Bei Wettbewerbsauswertungen ist es wichtig, eine Verbindung des Pilotennamen zur IGC Flugdatei zu haben. Diese Verbindung wird oftmals über den 4-stelligen Code hinter dem Datum im IGC-Dateinamen hergestellt. Standard IGC-Dateinamen bestehen aus drei Teilen:

- die ersten drei Buchstaben gaben das Datum - als JMT- codiert wieder:
  '47a' für den 10.Juli 2004, '2ab' für den 11. Oktober 2002
- die nächsten vier Stellen des Dateinamens stellen den nur einmal vergebenen Code des Loggers da - hier ist die Logger Seriennummer verschlüsselt
- die letzte Stelle ist eine fortlaufende Nummer innerhalb des gleichen Datums
  (1. 2. 3. Flug mit diesem Logger an diesem Tag)

Der Logger-Suchcode ist nicht auf 4 Zeichen (4.-7. Stelle im IGC-Dateinamen) limitiert. Sie können hier auch etwas anderes eingeben, wenn die Download-Software Ihnen dies erlauben sollte. SeeYou sucht immer nach der hier eingegebenen Zeichenfolge im Dateinamen.

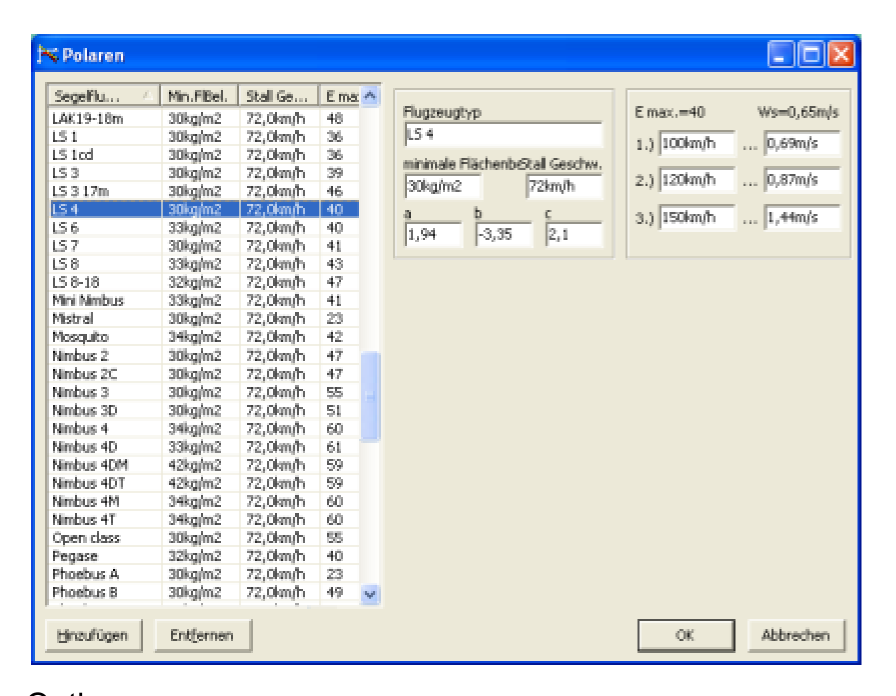


Eingabe/Änderungsdialog für einen Piloten:

4.5.5 Extras- Polaren

Die Polarenauswahl ist dann wichtig, wenn man wissen will, wie sich die Luft um das Flugzeug herum verhält. Das Netto Steigen ergibt sich aus der Berücksichtigung der aktuellen Sinkrate des Flugzeugs bei der aktuellen Fluggeschwindigkeit. Wenn falsche Polarendaten eingestellt sind, wird auch der Netto Wert falsch ausgegeben.

Wählen Sie eine vorgegebene Polare aus der Liste oder geben Sie Ihre Polare über drei Fluggeschwindigkeiten mit zugehörigen Sinkraten ein.



4.5.6 Extras- Optionen

4.5.6.1 Extras- Optionen - Allgemein

In diesem Dialog können Sie die Sprache für die Benutzeroberfläche und die benutzten Einheiten einstellen.

Programmoberfläche

- Sprache

Wählen Sie Ihre Sprache aus der Liste oben im Dialog Fenster.

- Hilfe

Die Sprachen der Hilfe-Dateien in ihrem SeeYou Verzeichnis werden hier aufgelistet.

- Werkzeugleisten und Menüstil:

Wählen Sie hier zwischen verschiedenen Darstellungsformen für die Werkzeugleisten und Menüs.

Maßeinheiten

- Distanz: km, nm, ml
- Höhe: m, ft
- Geschwindigkeit: km/h, kts, mph, m/s
- Vertikalgeschwindigkeit m/s, kts, ft/min
- Wählen Sie unter Breite/Länge zwischen verschiedenen Arten der Darstellung von Koordinatenwerten
  Grad - Minuten - Sekunden (DD°MM'SS" - Standard)
  Grad mit Dezimalminuten (DD°MM.mmm')
  Grad (dezimal) (DD.dddd)
  Grad, Minuten, Sekunden (DD°MM'SS,ss)
  Grad mit Dezimalminuten (DD°MM.mmmmm')
  Grad (dezimal) (DD.dddddd)

- Differenz zu UTC [h] ist die Differenz zwischen UTC und Ihrer lokalen Zeit
- Entfernungsberechnung: hier können Sie zwischen der Entfernungsberechnung mit dem WGS-84-Ellipsoid oder mit dem FAI-Sphäroid wählen. Mit FAI-Sphäroid ist die bis Oktober 2002 durch die IGC (International Gliding Comission) für Segelflugleistungen vorgeschriebene Entfernungsberechnung mit einem festen Radius (Erde durch Kugel angenähert) gemeint - diese Methode wird heute noch von der CIVL (Hang Gliding and Paragliding Comission) benutzt.

Siehe auch:
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Aufgabenplanung
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Luftraum
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.2 Extras- Optionen - Ordner

Klicken Sie in diesem Dialog jeweils auf das ...-Symbol, um des Standard-Ordner für folgende Inhalte festzulegen:

- Flüge
- Karten
- Wegpunkte

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Aufgabenplanung
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Luftraum
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.3 Extras- Optionen - Flug

Hier können Sie einstellen, wie die Flüge auf der Karte angezeigt werden.

Typ
Wählen Sie ein Element aus folgender Liste von Elementtypen
- Flugweg
- Deklarierte Aufgabe
- Sektoren
- Fotolandung Marker
- Vor dem Abflug

Für dieses Element können Sie nun Farbe und Linienbreite festlegen werden.

Für die **Ausgewählte Position** (den Positionsmarker) können Sie hier folgendes festlegen
- Farbe
- Größe
- und das Symbol

Über weitere Kontrollkästchen können Sie auch vorgeben:

- Nur den Teil des Fluges der zur Aufgabe gehört farbig zu markieren
- Ob der Windpfeil auf der Warte angezeigt werden soll
- ob und in welchem Abstand Zeitmarkierungen am Flugweg angezeigt werden sollen

- Beginn und Ende des Segelflugs stimmen mit Start und Landung überein (Nützlich für Hängegleiter und Deltas, die vom Berg aus starten)
- Höhe beim Öffnen eines Fluges automatisch anzupassen an: QNH, QFE oder QNE
- Ob die Validierung der IGC Datei beim Öffnen automatisch geprüft werden soll

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Aufgabenplanung
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Luftraum
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.4 Extras- Optionen - Diagramm

In diesem Dialog legen Sie fest wie die Diagramme gezeichnet werden sollen.

Typ
Farbe und Linienstärke für folgenden Elemente können hier definiert werden:
- Diagramm
- Werteskala
- Zeitskala
- Ausgewählte Position (der Positionsmarker)

1. Wählen sie den Gegenstand, den Sie ändern wollen.
2. Bestimmen Sie die Farbe für den gewählten Gegenstand.
3. Wählen Sie die Strichbreite für den gewählten Gegenstand.

Beachten Sie, dass die Einstellung der Diagrammfarbe auch die Farbe für die fixen Farbschemen setzen wird. Andere Farbschemen sind voreingestellt.

Skalierung
Bestimmt Sie hier, wie die Koordinatenlinien angezeigt werden.

1. Wählen Sie den Diagrammtyp den Sie ändern wollen.
2. Wählen Sie bei Schritt den Wert für einen Skalierungsschritt - Sie können hier irgendeine Zahl mit zugehöriger Einheit eingeben. Wenn Sie die Einheit nicht eingeben, wird von der Standardeinheit ausgegangen.
3. Sie können die Werteskala entweder automatisch skalieren lassen, oder diese Funktion ausschalten und die Minimum und Maximum-Wert der Y-Achse des Diagramms manuell vorgeben.

Wenn Sie die Darstellung des Höhenprofils oder des Luftraums im Barogramm nicht wünschen, können Sie hier das entsprechende Kontrollkästchen deaktivieren

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Aufgabenplanung
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Luftraum
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.5 Extras- Optionen - Statistik

Bei den Statistik-Reports kann man unterscheiden zwischen Histogrammen (Vertikalgeschwindigkeit, Grundgeschwindigkeit, Höhe) und berechneten Statistiken (Entfernungen, Geschwindigkeit, durchschnittliches Steigen usw.).

Histogramme
sind Tabellen, die verschiedene Flugdaten anzeigen. Sie können die Schrittweite zwischen einem Minimum und einem Maximum-Wert für folgende Histogrammtypen bestimmen:

- Vertikalgeschwindigkeit (Varioanzeige)
- Geschwindigkeit über Grund und
- Höhe

Die **berechnete Statistiken** werden kontrolliert durch die Filter unterhalb der Histogramm-Eingabebereichs. Sie können Werte vorgeben für

- Geschwindigkeitsfilter (über Grund) in Sekunden -
  Grundgeschwindigkeit durchschnittlich über x Sekunden
- Vertikalgeschwindigkeitsfilter in Sekunden -
  Variowerte durchschnittlich über x Sekunden.
- Geschwindigkeitsfilter (für die Aufgabe) in Minuten -
  Reisegeschwindigkeit durchschnittlich über x Minuten
- Minimale Zeit zum Kreisen – Kreisflüge die kürzer als die hier eingegebene Zeit dauern unter diesem Zeitwert werden als 'Versuch' bewertet.
- Minimale Distanz eines Geradeausfluges, der nicht als Kreisflug bewertet werden soll.
- Die Titelfarbe der Trennlinien zwischen den einzelnen Bereichen der Statistik.

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug

4.5.6.6 Extras- Optionen - 3D Ansicht

Mit diesem Dialog können Sie das Erscheinungsbild des 3D Fensters anpassen.

Flug kann nicht in 3D Ansicht geöffnet werden
Es dauert zumeist einige Zeit um das 3D Fenster darzustellen - wenn Sie vorziehen die Flüge nicht im 3D-Modus zu öffnen, können Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren.

3D-Gelände anzeigen
Wenn diese Kontrollkästchen aktiviert ist, wird SeeYou Berge in der 3D Ansicht anzeigen, sofern eine 3D-Vektorkarte (.CIT) geladen ist.

Himmel zeigen
Wenn diese Option gewählt ist, sehen Sie einen blau verlaufenden Himmel über dem Horizont.
Falls Sie Probleme bei der 3D Ansicht feststellen, können Sie diese Option testweise ausschalten.

Boden mit Textur
Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Boden in der 3D-Ansicht mit Struktur angezeigt. Den Detaillierungsgrad ändern Sie bei Texturgröße. Falls Sie Probleme bei der 3D Ansicht feststellen, schalten Sie diese Option bitte ab.

Richtung der Ansicht anzeigen
Zeigt die Richtung der Ansicht (Kursangabe für Blickrichtung) oben im 3D Fenster und das Wettbewerbskennzeichen aus der IGC datei eneben dem Flugzeugsymbol

Flugzeugschatten anzeigen
Schaltet die Schattendarstellun audf der Erdoberfläche ein und aus

zeige Windsack
schaltet das Windsacksymbol in der 3D Darstellung an und aus

Texturgröße
Dieser Wert bezieht sich auf die maximale Breite oder Höhe der Darstellung auf dem Grund. Eine größere Zahl liefert eine detailliertere Darstellung (bei höheren Anforderungen an die Grafikkarte). 1024 ist eine akzeptabler Wert für eine 16MB-Karte. Experimentieren Sie mit diesem Wert, um eine sinnvolle - zu Ihrer Hardware passende - Einstellung zu finden.

Höhenbetonung
Dieser Wert dient als Multiplikator für die Flugweg- und Geländehöhen - ein größerer Wert lässt die Darstellung 'steiler' erscheinen.

Geländequalität
Hohe Qualität verbessert die Dartsellung , verlangsamt aber den Bildwechsel - bei problemen mit der 3D Darstellung wähle Sie geringe Geländequalität.

Flugwegbreite
Beeinflusst die Darstellung der Breite des Flugweges (Eingaben in Pixel, Meter oder Fuß)

Sichtbare Ebenen
Sie können hier die Darstellungsebenen für das 3D-Fenster unabhängig von der 2D-Flugwegansicht einstellen. Damit bietet sich die Möglichkeit, Rasterkarten (z.B. Satellitenbilder) in der 3D-Ansicht zu benutzen, während man in der 2D-Ansicht mit den Vektorkarten arbeitet.

Symbol
Mit diesen Eingaben können Sie Typ, Symbolgröße, Schattenfarbe und Schattengröße (auf den Boden projizierter Flugweg) festlegen für das Flugzeugsymbol. Wenn Sie bei Typ 'Benutzerdefiniert' einstellen können Sie bei Symboldatei eine 3D-Modelldatei auf der Festplatte lokalisieren und darstellen.

Kamera
Hier können Sie die Standardposition der Kamera (=Ihre persönliche Sichtposition zum Flugzeug mit Entfernung,Höhe und Richtung) für die 3D Ansicht festlegen.
Wenn Sie **fixiert auf Segelflugzeug** aktivieren, sehen Sie, wie sich die 3D Geländestruktur aus der Sicht des Piloten verändert, während das Symbol faktisch stehen bleibt (Hinweis: das Umschalten in diesen Modus und wieder zurück funktioniert auch recht einfach mit **Strg-F7**).

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Aufgabenplanung
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Luftraum
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.7 Extras- Optionen - Animation

Mit diesem Dialog können Sie das Erscheinungsbild der Animation anpassen.

Wenn **Zeige nur den gewählten Abschnitt der Animation** aktiviert ist, zeigt SeeYou nicht den kompletten Flugweg an, sondern nur einen Teil davon, den Sie selbst festlegen können. Wenn Sie diese Funktion abschalten, wird wieder der gesamte Flugweg dargestellt.

Synchronisiere mit legt die Standard-Synchronisierungsmethode und Animationsgeschwindigkeit die Standard-Animationsrate fest.

Die **NMEA-Ausgabe** sendet NMEA-Datensätze über die gewählte Schnittstelle, wenn der Flug animiert wird. Diese Funktion kann zum Testen von Zubehör verwendet werden - aus Sicherheitsgründen wird dabei die Zeit der ausgegebenen Datenpunkte verändert.

Aktivieren Sie **wiederhole Animation nach dem Ziel**, wenn die Animation nach dem Ende des Fluges neu starten soll.

Bei Animation dem aktiven Flug folgen sorgt dafür, dass sich das Flugzeugsymbol immer im sichtbaren Kartenausschnitt befindet. Ist diese Funktion nicht aktiviert, kann das Flugzeug den sichtbaren Bereich verlassen.

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug

[Optionen - Diagramm](#)
[Optionen - Statistik](#)
[Optionen - 3D Ansicht](#)
[Optionen - Kartendarstellung](#)
[Optionen - Aufgabenplanung](#)
[Optionen - Wegpunkte](#)
[Optionen - Luftraum](#)
[Optionen - Optimierung](#)
[Optionen - Sektor](#)
[Optionen - Proxy](#)
[Optionen - Sonstiges](#)

4.5.6.8 Extras- Optionen - Kartendarstellung

Hier finden Sie die Einstellungen für die Kartendarstellung in der zweidimensionalen Ansicht.

Sichtbare Ebenen
Diese Einstellungen sind hier gegenüber der 3D-Ansicht separat zu definieren.

Gitterlinien
Sie können bei Schritt die Darstellung des Gitternetzes festlegen

- <Keine> = Gitternetz aus
- 'Automatisch (Distanzeinheit)'
- 'Automatisch (Positionseinheit)'

Durch Eingabe einer Zahl und einer Distanzeinheit im Feld "Schritt" z.B. 10km werden die Linien im Abstand von 10km angezeigt - dabei können verschiedene Einheiten benutzt werden. Die Standardeinheit wird benutzt, wenn eine Zahl ohne Angabe der Einheit eingegeben wird.

Mit Aktivieren des entsprechenden Kontrollkästchens wird rechts unten ein Maßstab mit Größenangaben eingeblendet.
Bei aktiviertem Kontrollkästchen für Gitterwerte, werden in der Nähe der Gitterlinien Koordinatenwerte eingeblendet.

Hinweise
Wählen Sie hier aus, welche Hinweise Sie sehen möchten und wie lange diese angezeigt werden sollen.

Zoom Optionen
beim Zoomen (mit dem Scrollrad der Maus) kann zwischen den Typen "diskret" (=wie bisher) und "smooth" (=mit Animation und einstellbarer Qualität) gewählt werden

Siehe auch:
[Optionen - Allgemein](#)
[Optionen - Ordner](#)
[Optionen - Flug](#)
[Optionen - Diagramm](#)
[Optionen - Statistik](#)
[Optionen - 3D Ansicht](#)
[Optionen - Animation](#)
[Optionen - Aufgabenplanung](#)
[Optionen - Wegpunkte](#)
[Optionen - Luftraum](#)
[Optionen - Optimierung](#)
[Optionen - Sektor](#)
[Optionen - Proxy](#)
[Optionen - Sonstiges](#)

4.5.6.9 Extras- Optionen - Vektorkarten

Wählen Sie hier aus den vorhandenen Möglichkeiten, oder nutzen Sie den Eingabedialog bei Extras>Vektorkarten um festzulegen, wie die Vektorkarten angezeigt werden sollen.

Die Karten kommen zu Ihnen wenn Sie sie brauchen
Seit SeeYou 4 werden Vektorkarten automatisch heruntergeladen sofern Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist. Wenn Sie ein bestimmtes Gebiet herunterladen möchten bevor Sie SeeYou Offline nutzen wählen Sie Datei > SeeYou Mobile Assistent. Wählen Sie nun Gelände und alle zu den Vektorkarten gehörenden Elemente (Gelände, Geländehöhen und Straßen Eisenbahnen...). Nach Auswahl des rechteckigen Bereiches (die Größe ist begrenzt) werden Sie gewarnt, dass noch nicht alle Daten heruntergeladen wurden. Wählen Sie nun "Ja" - und laden Sie damit die Daten herunter.

Schema wählen
das sinnvoll zu wählende (Farb und Höhen)Schema hängt davon ab was Sie analysieren oder ansehen wollen. Dies sind einige Möglichkeiten
. Bergland - die Standardeinstellung für SeeYou
. Flachland - fürs Flachland geeignet
. Open Street Maps - sinnvoll fürs Flachland, weil teilweise weitere Informationen wie Wälder und Ackerland hinzugefügt sind. Leider nicht weltweit verfügbar - die Abdeckung in Europa und Nordamerika ist aber schon recht gut (wer Lust dazu hat, kann sogar selbst mit gestalten: http://openstreetmap.de/)
. Zebra - fügt den Höhenfarben mehr Kontrast hinzu

Erweiterte Optionen:
Wenn Sie dieses Häckchen setzen können Sie viele weitere Einstellungen vornehmen. Speichern Sie solche Änderungen in einem neuen Farbschema wenn Sie sie auch zukünftig benutzen wollen.

Relief
Es gibt vier Möglichkeiten zur Darstellung von Vektorkarten:
1. Keine : Reliefinformationen aus den Vektorkarten werden nicht angezeigt.
2. Nur Linien : nur Höhenlinien werden angezeigt.
3. Gefüllte Konturen : die Bereiche zwischen den Höhenlinien werden mit Farbe entsprechend dem Höhen-Farbschema ausgefüllt - die Höhenlinien werden aber nicht angezeigt.
4. Gefüllte Konturen mit grauem Rand : das ist die Kombination von 2. und 3.

Die bei Hintergrund definierte Farbe wird für die Darstellung von Flächen benutzt, für die keine Vektorkarten existieren - standardmäßig ist diese Farbe auf blau gesetzt, um Meeresflächen blau darzustellen.

Erweiterte Einstellmöglichkeiten für die Höhenfarben finden Sie im Dialog Extras>Vektorkarten

Unter ausgewählte Ebene können Sie für die diverse Objekte der Vektorkarte Darstellungseigenschaften festlegen und ändern:
- Flüsse
- Seen
- Straßen und Autobahnen
- Eisenbahnlinien
- Städte und Dörfer
- Namen
- 100m Höhenlinien
- 50m Höhenlinien
  (falls Sie das OpenStreetMaps Schema nutzen können noch weitere Ebenen angezeigt werden)

Optionen einstellen

Gelände schattieren fügt Schatten auf einer Seite von Erhebungen und Licht auf der anderen hinzu, um die 2D Ansicht plastischer zu gestalten.
Anti-Aliasing nutzen glättet Linienzüge in den Karten (und lässt den Bildaufbau etwas länger dauern)
Darüber können Sie noch vorgeben, wie viel (Haupt-)Speicherplatz SeeYou maximal für die Vektorkarten verfügbar halten soll - wenn Sie im entsprechenden Feld die Hälfte Ihres physikalischen Hauptspeichers angeben, so ist das ein recht praktikabler Wert.

Karten automatisch downloaden gibt Ihnen die Entscheidungsmöglichkeit,ob die Karten automatisch aus dem Internet heruntergeladen werden sollen. Es ist empfehlenswert diese Option angeschaltet zu lassen, denn wenn die Karte auf dem Server aktualisiert werden sollte erhalten Sie auch sofort auf Ihrer Seite die aktuelle Version.

Der **Cache-Ordner** ist ein Ordner in dem die heruntergeladenen Karten abgelegt werden.
Sie können selbst bestimmen, wo sich dieser Ordner befinden soll und ob die Daten gelöscht werden sollen.

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Aufgabenplanung
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Luftraum
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.10 Extras- Optionen - Luftraum

Mit diesem Dialog (oder im Extras>Luftraum-Dialog) können Sie die Darstellung der Lufträume steuern. Für jedes **Element** können Stil, Farbe, Linienbreite und Offset des Umrisses getrennt festgelegt werden.

Wenn Sie **Verwende Farben wie in Datei** aktivieren, werden die in den OpenAir (*.txt) Dateien definierten Farben zur Luftraumdarstellung benutzt. So kann nötigenfalls jedes Element in einer eigenen Farbe dargestellt werden.

Mit **Luftraum nicht anzeigen oberhalb ...** können Sie Lufträume ausblenden, die oberhalb der dort eingegebenen Flugfläche liegen.

Mit den darunter befindlichen Kontrollkästchen definieren Sie, welche Lufträume in der Kartenansicht angezeigt werden. Bitte Beachten Sie, dass dies auch Einfluss auf die automatische Prüfung von Luftraumverletzungen hat. Schalten Sie hier ggf. alle Lufträume aus , die nicht überprüft werden sollen.

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Vektorkarten
Optionen - Aufgabenplanung
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Sonstiges

4.5.6.11 Extras- Optionen - Aufgabenplanung

Zeige Punkte für legt fest wie, wie Aufgaben während der Eingabe und in der Statistik behandelt und ausgewertet werden.

Unter **Dreieckseigenschaften** legen Sie die Regeln für FAI Dreiecke fest:

Änderung der Dreicksregeln ab sagt dem Programm, wann die 25/45% Regel anstelle der 28% Regel verwendet werden soll (Standard 500km - Achtung: für FAI Rekorde gilt die Regel erst ab 750km)

Bestimmen Sie **Regeln für Dreiecke kleiner als** darüber eingegeben (Standard 28%) und **Regeln für Dreiecke größer als** eingegeben (Standard 25%/45%)

Unter **FAI-Assistent** legen Sie die Farbe und den Füllstil des FAI-Gebietes fest. Mit **zeige Entfernungen in Kilometer** werden die Distanzen unabhängig von der eingestellten Maßeinheit immer in km angezeigt.

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Vektorkarten
Optionen - Luftraum
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.12 Extras- Optionen - Wegpunkte

In diesem Dialog legen Sie fest welche Wegpunkttypen auf der Karte angezeigt werden.

Über die beiden Schieberegler läßt sich einstellen ab welcher Vergrößerung die **Namen und Symbole sichtbar** sein sollen

Zeige Code statt Namen sorgt dafür das die Abkürzungen der Wegpunktnamen (falls in der Datei gespeichert!) anstelle der langen Bezeichnungen angezeigt werden

siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Vektorkarten
Optionen - Aufgabenplanung
Optionen - Luftraum
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy

Optionen - Sonstiges

4.5.6.13 Extras- Optionen - Optimierung

Grundsätzliche Einstellungen für die Optimierung freier Flüge können in diesem Dialog vorgenommen werden.

Legen Sie fest, ob die **Optimierung nach Öffnen des Fluges starten** soll oder nicht.

Mit **Optimiere für** können Sie Methoden aus den Möglichkeiten 'FAI-Segelflug', 'SIS-AT', 'OLC-plus' (Segelflug) , 'OLC - HG/PG' (hangliding/paragliding) und 'DMSt' wählen und mit den Pfeilsymbolen auch die Reihenfolge der Auflistung im Optimierungsfeld festlegen.

Wenn Sie **benutze nächstliegende Wendepunktnamen für optimierte Punkte** aktivieren, werden die optimierten Wegpunkte nach den nächstliegenden Punkten aus der Wegpunktdatenbasis benannt.

Siehe auch:

Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Vektorkarten
Optionen - Luftraum
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.14 Extras- Optionen - Sektor

Sektoren (Beobachtungszonen) werden in SeeYou durch die Parameter von zwei konzentrischen Kreissegmenten definiert. Während der Eingaben in den entsprechenden Feldern der Dialogbox liefert Ihnen die Sektorgrafik eine visuelle Kontrollmöglichkeit, wie sich Ihre Eingaben auswirken.

1. Wählen Sie zuerst ein Sektor-**Schema** aus der Liste (schon vordefiniert sind '500m-Zylinder' und 'FAI-Sektoren' jeweils mit und ohne Start/Ziellinie)
2. Wählen Sie den Sektor**typ**, den Sie verändern möchten: Sie können zwischen 'Wegpunkt'- 'Abflug'- und 'Ziel'sektor wählen.
3. Geben Sie Werte für **Radius1** und **Radius2** ein. Beachten Sie, dass der Radius1 größer sein muss als der Radius2. Wenn Sie nur eine Angabe benötigen, um den Sektor zu definieren, geben Sie bei Radius 2 '0km' ein
4. Legen Sie die **Richtung** des Sektors fest - bei der Ausrichtung haben Sie die Wahl zwischen:
    - 'Festgelegter Wert'
    - 'Symmetrisch' (zur Winkelhalbierenden Anflug-Abflug; nur bei Wegpunkten)
    - 'Richtung zum nächsten Wendepunkts' (nur Weg- oder Abflugpunkt)
    - 'Richtung zum vorherigen Wendepunkt' (nur Wegpunkt oder Ziel)
    - 'Richtung zum Abflugpunkt' (nur Wegpunkte)
5. Geben Sie den **Winkel12** an, wenn vorher 'Festgelegter Wert' ausgewählt wurde.
6. Geben Sie den Winkel des Sektors mit **Radius1** an (+/-180°=Voller Kreis)
7. Geben Sie den Winkel des Sektors mit **Radius2** an
8. Aktivieren Sie nötigenfalls noch **Linie** und/oder **verschiebe Ursprung** und/oder **Schenkellänge reduzieren** (siehe unten)
9. **[Speichern]** Sie das Sektor-Schema und vergeben Sie dabei nötigenfalls einen neuen Namen (z.B. 'DMSt').

Mit Aktivierung des Kontrollkästchens **'Linie'** setzen Sie Winkel 1 außer Kraft und definieren eine Linie (z.B. eine Abfluglinie oder eine Zielinie) mit einer Länge von 2xRadius1. Ist **'verschiebe Ursprung'** aktiviert, wird der Ursprung des Sektors um den Wert Radius1 in der bei 'Richtung' festgelegten Richtung verschoben.

Mit **[Löschen]** können Sie ein veraltetes oder fehlerhaftes Sektorschema wieder aus der Liste entfernen. Bitte beachten Sie, dass die Sektoren von **Wettbewerbsaufgaben** mit dem Dialog Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften-Sektor geändert werden.

Siehe auch:
Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Vektorkarten
Optionen - Luftraum
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Optimierung
Optionen - Proxy
Optionen - Sonstiges

4.5.6.15 Extras- Optionen - Proxy

Wenn Sie sich hinter einem Proxy befinden, müssen Sie Ihre Proxy Einstellungen in diesem Dialog eingeben um Karten Lufträume und Update Ankündigungen per Download erhalten zu können

Die meisten Nutzer müssen hier sicherlich nichts eingeben. Eine Faustregel: Wenn Sie nicht wissen was Sie hier eintragen sollten lassen Sie die Felder leer.

Wenn Sie **Proxyserver automatisch erkennen** verwenden werden die Einstellungen vom Internet Explorer kopiert.

Über **individuelle Proxy Einstellungen verwenden** wird Ihnen erlaubt werden diese manuell einzugeben.

Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Vektorkarten
Optionen - Luftraum
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Sonstiges

4.5.6.16 Extras- Optionen - Sonstiges

Hier können Sie sonstige Programmfunktionen deaktivieren, die in keinen besonderes Schema zu fassen sind, und normalerweise aktiviert sind:

- **zeige die Meldung 'Aufgabe Kopieren'** - wenn ein Flug im Flugfenster hinzugefügt wird.
- zeige die Meldung 'Aufgabe in alle Flüge kopieren' - wenn eine Aufgabe mit 'drag und drop' ins Flugfenster gezogen wurde.

- **zeige Meldung 'UTC Offset festlegen'** - beim Laden von Flügen.
- **Alle Fenster erneuern** - wenn eine Einstellung geändert wurde.
- **zeige die Meldung 'Alle Wendepunkte löschen'** - wenn eine neue Wegpunkt-Datei geladen wurde und die Option 'Nicht an die Datenbank anfügen' gewählt wurde.
- **Dialog 'Wegpunkt Wizard' anzeigen**, wenn die Wegpunktdatenbasis leer ist.

- - - - - - - - - - - - - - - -

- **SeeYou soll überprüfen, ob es das Standardprogramm für IGC Dateien ist** oder nicht.
- **SeeYou ist das Standardprogramm für IGC Dateien**, wenn aktiviert.
- **Auswahlfenster bei Wegpunkt / Aufgabenspeicherung immer offen** zeigt das Fenster mit wählbaren Punkten auf der linken - und den gewählten Punkten auf der rechten Seite
- **Maske bei Eingabe von Länge und Breite verwenden** - Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Zeichen für Grad, Minuten und Sekunden nicht selbst eingeben wollen.
- Wenn **Pogramm verlassen bestätigen** aktiviert ist, wird SeeYou erst nach einer Sicherheitsabfrage geschlossen.
- Wenn **detaillierte Höhendaten vom Internet herunterladen** werden sollen, verbindet SeeYou automatisch zum Internet und lädt die zum Flug passenden Höhendaten herunter.
- **Auf Updates prüfen** sorgt dafür, das Meldungen erscheinen wenn Programmupdates vorliegen

Siehe auch:

Optionen - Allgemein
Optionen - Ordner
Optionen - Flug
Optionen - Diagramm
Optionen - Statistik
Optionen - 3D Ansicht
Optionen - Animation
Optionen - Kartendarstellung
Optionen - Vektorkarten
Optionen - Luftraum
Optionen - Wegpunkte
Optionen - Optimierung
Optionen - Sektor
Optionen - Proxy

4.6 Menübefehle - Fenster

4.6.1 Fenster- Neues Fenster

Fenster>Neues Fenster erzeugt ein neues Flugfenster mit dem gleichen Inhalt wie das aktive Flugfenster.

Siehe auch:
Flugfenster
erste Schritte - Desktops nutzen

4.6.2 Fenster- Untereinander

Fenster>Untereinander ordnet alle offenen Fenster untereinander mit voller horizontaler Ausdehnung an.

Siehe auch:
Flugfenster
erste Schritte - Desktops nutzen

4.6.3 Fenster- Nebeneinander

Fenster>Nebeneinander ordnet alle offenen Fenster nebeneinander mit voller vertikaler Ausdehnung an.

Siehe auch:
Flugfenster

erste Schritte - Desktops nutzen

4.6.4 Fenster- Desktops

Siehe erste Schritte - Desktops nutzen .

4.6.5 Fenster- geöffnete Fenster

Unterhalb des Desktop-Befehls finden Sie im Fenster-Menü eine Liste mit allen geöffneten Fenster. Sie können dort ein Fenster wählen, um es zu aktivieren und ggf. aus dem Hintergrund nach vorn zu befördern.

4.7 Menübefehle - Hilfe

4.7.1 Hilfe- SeeYou Anleitung

Hilfe>SeeYou Anleitung öffnet diese Datei.

Letzte Überarbeitung und Korrekturen der Übersetzung
in 03/2012 (SeeYou Version 4.21) von Lothar Dittmer
info@seeyou-deutschland.de

4.7.2 Hilfe- Was ist das

Wählen Sie **Hilfe>Was ist das?** ,benutzen Sie das -Symbol oder drücken Sie **Umschalt+F1** . Sie starten damit die kontext-sensitive Hilfefunktion und erkennen dies am Fragezeichen neben dem Mauszeiger. Klicken Sie jetzt auf das Objekt, zu dem Sie Hilfe benötigen.

4.7.3 Hilfe- SeeYou im Internet

Mit diesem Menübefehl wird Ihr Internetbrowser gestartet und Sie landen sofort (sofern eine Internetverbindung besteht) auf unserer englischsprachigen Internetseite

- **www.naviter.si**

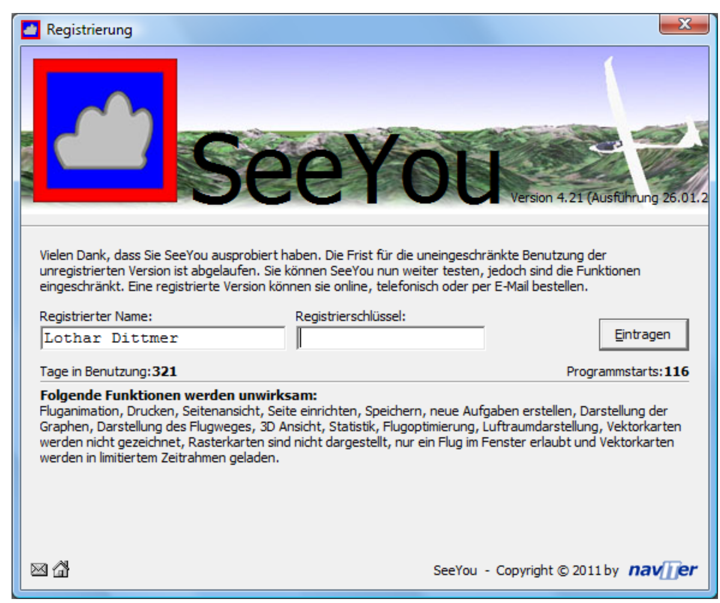
Prüfen Sie dort, ob es schon neue (ggf. kostenlose) Updates zum Download gibt.

4.7.4 Hilfe- Registrierung...

Dieser Dialog hat unterschiedliche Inhalte, je nachdem ob Sie gerade eine Testversion (Evaluation Version) oder der registrierte Version von SeeYou nutzen.

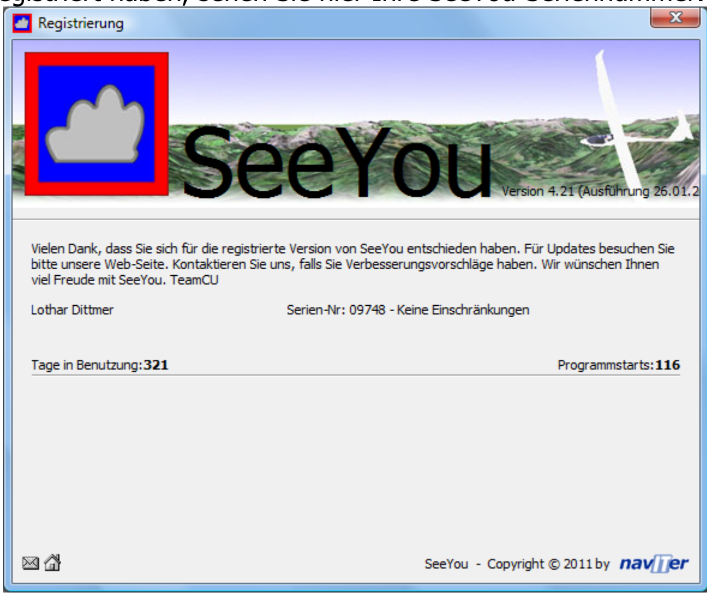
Testversion
Der Dialog enthält ein Eingabefeld, in dem Sie Ihren Registrierschlüssel eingeben können und damit die Testversion in eine voll funktionsfähige registrierte Version umwandeln.
Hier werden auch die aktuellen Programmeinschränkungen der Testversion aufgelistet, wenn die 14 Tage-Testfrist bereits abgelaufen sein sollte.

Der Registrierschlüssel kann Online über die Naviter Website angefordert werden. Sie können Name und Schlüssel mit Copy & Paste in die Felder übertragen um Tippfehler zu vermeiden.
Beachten Sie: Der Buchstabe O (=Oscar) kommt im Registrierschlüssel nie vor, sondern höchstens eine 0 (Null)



vor der Registrierung (Testversion)

Registrierte Version
Wenn Sie SeeYou schon registriert haben, sehen Sie hier Ihre SeeYou-Seriennummer.



nach der Registrierung (registrierte Version)

4.7.5 Hilfe- Auf Updates prüfen

Diese Funktion prüftThis feature will check if a new version exists. Please note that it is highly recommended that feature Tools > Options > Miscellaneous > Check for updates is turned on. That way you will be notified about important updates automatically when SeeYou is started.

4.7.6 Hilfe- Über

Dieses Fenster enthält neben den Copyright-Hinweisen ein

Dankeschön

an alle, die dazu beigetragen haben,
dass SeeYou seinen Erschaffern und Nutzern viel Freude bereitet.

4.7.7 Hilfe- Troubleshooting

Troubleshooting=**Fehlerbehandlung** ermöglicht (bei Bestehen einer Internetverbindung) eine direkte Fehlermeldung ans SeeYou Entwicklerteam

5 Werkzeugleisten

5.1 Werkzeugleisten - Standard



Hinweis: auf englischer Tastatur **Ctrl** (Control) = **Strg** (Steuerung) auf deutscher Tastatur

= Datei>Öffnen = **Strg+O**. zu Beachten: durch Klick auf den Pfeil werden die letzten 10 Flüge aufgelistet.

= Datei>Speichern unter = **Strg+S**. Beachten Sie ‚dass das Klicken auf dieses Symbol im Flugweg-, Wegpunkt und Aufgaben-Fenster unterschiedliche Auswirkungen hat.

= Datei>Drucken = **Strg+P**. Dieser Befehl druckt unterschiedliche Seiten aus dem Flug-, Wegpunkte und Aufgaben Fenster.

= Datei>Seitenansicht zeigt die Seite, die Sie mit drucken können.

= Bearbeiten>Wegpunkte = **Strg+W**. Öffnet das Wegpunktfenster.

= Bearbeiten>Aufgaben = **Strg+T**. Öffnet das Aufgabenfenster.

= Karte versetzen = **Strg + G**.

= Vergrößerung (Zoom In) = **Strg+Down**. Vergrößert die Vektor- oder Rasterkartendarstellung. Sie können auch einen bestimmten Bereich 'herauszoomen', wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Karte klicken und dann mit gedrückter Maustaste, den zu vergrößernden rechteckigen Bereich beschreiben.

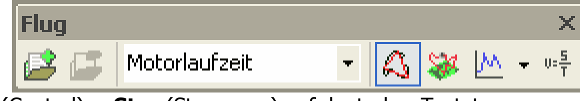
= Verkleinerung (Zoom Out) = **Strg+Up**. Verkleinert die Vektor- oder Rasterkarte - Sie erhalten einen kleineren Darstellungsmaßstab.

56km = gängige Vergrößerungen. Geben Sie nötigenfalls direkt einen Wert und eine Größeneinheit in dieses Eingabefeld ein. Diverse Eingabeformen sind erlaubt - bei Vektor und Rasterkarten können Distanzeinheiten benutzt werden, aber auch Prozentangaben und Maßstäbe (z.B.: 1:20.000)

= Was ist das = **Umschalt+F1**. Startet die kontext-sensitive Hilfefunktion zu Objekten der Benutzeroberfläche.

Siehe auch:
Flug-Werkzeugleiste
Animations-Werkzeugleiste
Wegpunkt-Werkzeugleiste
Aufgaben-Werkzeugleiste
Aufgabe bearbeiten -Werkzeugleiste
Druckvorschau -Werkzeugleiste

5.2 Werkzeugleisten - Flug



Hinweis: auf englischer Tastatur **Ctrl** (Control) = **Strg** (Steuerung) auf deutscher Tastatur

= Bearbeiten>Flug hinzufügen. Fügt einen Flug zum aktiven Flugfenster hinzu.

= Bearbeiten>Flug entfernen. Löscht einen Flug aus dem aktiven Flugfenster.

Höhe = Ansicht>Farben... Ändert das Farbschema für das aktive Flug Fenster.

= Ansicht>Flugweg. Ändert die Ansicht des Fluges zu 'Flugweg'.

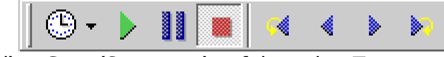
= Ansicht>3D-Ansicht. Der Flug wird in der 3D-Ansicht dargestellt.

= Ansicht>Diagramm. Ändert die Ansicht des Flugfensters zu 'Diagramm'. Mit dem kleinen Pfeilsymbol neben diesem Symbol öffnen Sie eine Liste, aus der Sie einen Diagrammtyp wählen können.

= Ansicht>Statistik. Ändert den Inhalt des Flugfensters auf 'Statistik'.

Siehe auch:
Standard-Werkzeugleiste
Animations-Werkzeugleiste
Wegpunkt-Werkzeugleiste
Aufgaben-Werkzeugleiste
Aufgabe bearbeiten -Werkzeugleiste
Druckvorschau -Werkzeugleiste

5.3 Werkzeugleisten - Animation



Hinweis: auf englischer Tastatur **Ctrl** (Control) = **Strg** (Steuerung) auf deutscher Tastatur

= Animation>Animationsgeschwindigkeit - Ändert die Geschwindigkeit der Animation.

= Animation>Start = **Strg+A** - Startet die Animation oder setzt sie fort.

= Animation>Pause - Unterbricht die Animation - wenn Sie nun den Flugzeugmarker mit den Pfeiltasten verschieben, werden die Positionen bei weiteren Flügen um den gleichen Zeitwert verschoben.

= Animation>Anhalten - Hält die Animation an - wenn Sie nun den Flugzeugmarker mit den Pfeiltasten verschieben, wirkt sich das nur auf den aktiven Flug aus.

= Animation>Vorherige Thermik = **Strg+linke Pfeiltaste**.

= Animation>Vorherige Position = **linke Pfeiltaste**.

= Animation>Nächste Position = **rechte Pfeiltaste**.

= Animation>Nächste Thermik = **Strg+rechte Pfeiltaste**.

Siehe auch:
Standard-Werkzeugleiste
Flug-Werkzeugleiste
Wegpunkt-Werkzeugleiste
Aufgaben-Werkzeugleiste
Aufgabe bearbeiten -Werkzeugleiste
Druckvorschau -Werkzeugleiste

5.4 Werkzeugleisten - Wegpunkt



Hinweis: auf englischer Tastatur **Ctrl** (Control) = **Strg** (Steuerung) auf deutscher Tastatur

= Bearbeiten>Wegpunkt

= Bearbeiten>Wegpunkt einfügen

= Bearbeiten>Wegpunkt löschen - der oder die Wegpunkt(e) müssen vorher ausgewählt werden.

ACHMER * = Bearbeiten> Heimwegpunkt. Legt den neuen Heimwegpunkt fest.

= Wechseln der Ansicht. Durch Klicken auf das Symbol oder zuerst rechts neben dem Symbol auf den Pfeil Klicken, um dann eine Auswahl zu treffen.

Siehe auch:
Standard-Werkzeugleiste
Flug-Werkzeugleiste
Animations-Werkzeugleiste
Aufgaben-Werkzeugleiste
Aufgabe bearbeiten -Werkzeugleiste
Druckvorschau -Werkzeugleiste

5.5 Werkzeugleisten - Aufgabe



Hinweis: auf englischer Tastatur **Ctrl** (Control) = **Strg** (Steuerung) auf deutscher Tastatur

= Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen
= Bearbeiten>Aufgabe löschen
= Bearbeiten>Aufgabe kopieren
= Bearbeiten>Wegpunkt in Aufgabe einfügen = Doppelklick auf den Schenkel.
= Bearbeiten>Wegpunkt aus Aufgabe löschen
= Ansicht>FAI-Gebiet anzeigen = **Strg+E**
= Ansicht>FAI-Gebiet drehen = **Strg+R**
= Wechseln der Ansicht durch direktes Klicken auf das Symbol oder durch Klick auf den Pfeil neben dem Symbol und anschließende Auswahl in der Liste.

Siehe auch:
Standard-Werkzeugleiste
Flug-Werkzeugleiste
Animations-Werkzeugleiste
Wegpunkt-Werkzeugleiste
Aufgabe bearbeiten -Werkzeugleiste
Druckvorschau -Werkzeugleiste

5.6 Werkzeugleisten - Aufgabe bearbeiten



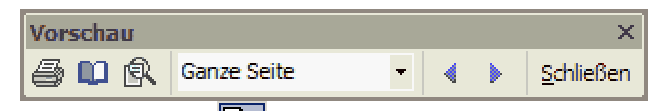
Diese Werkzeugleiste erscheint nur, wenn die [Grafisch Ändern]-Schaltfläche bei Bearbeiten>Flugeigenschaften-Aufgabe oder bei der Aufgabedeklaration betätigt wird.

= Bearbeiten>Wegpunkt in Aufgabe einfügen = Doppelklick auf den Schenkel.
= Bearbeiten>Wegpunkt aus Aufgabe löschen
= Ansicht>FAI-Gebiet anzeigen = **Strg+E**
= Ansicht>FAI-Gebiet drehen = **Strg+R**

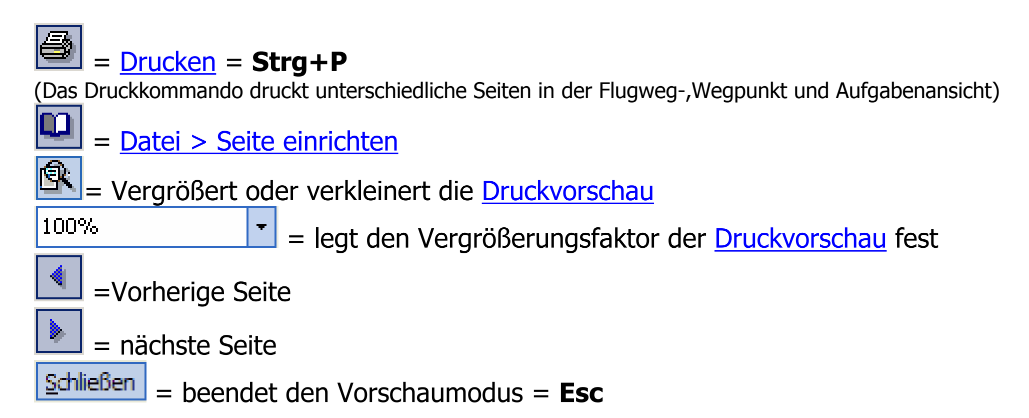
Schließen = Beendet den Aufgaben - Bearbeitungsmodus = **Esc**

Siehe auch:
Standard-Werkzeugleiste
Flug-Werkzeugleiste
Animations-Werkzeugleiste
Wegpunkt-Werkzeugleiste
Aufgaben-Werkzeugleiste
Druckvorschau -Werkzeugleiste

5.7 Werkzeugleisten - Vorschau (Drucken)



Diese Werkzeugleiste erscheint, wenn Sie die -Schaltfläche oder Datei > Seitenansicht aus dem Hauptmenü benutzen.



= Drucken = **Strg+P**
(Das Druckkommando druckt unterschiedliche Seiten in der Flugweg-,Wegpunkt und Aufgabenansicht)
= Datei > Seite einrichten
= Vergrößert oder verkleinert die Druckvorschau
100% = legt den Vergrößerungsfaktor der Druckvorschau fest
=Vorherige Seite
= nächste Seite
Schließen = beendet den Vorschaumodus = **Esc**

Siehe auch:
Standard-Werkzeugleiste
Flug-Werkzeugleiste
Animations-Werkzeugleiste
Wegpunkt-Werkzeugleiste
Aufgaben-Werkzeugleiste
Aufgabe bearbeiten -Werkzeugleiste

6 Tastatur und Maus

6.1 Tastatur und Maus - SeeYou effektiv nutzen

Hier finden Sie eine Übersicht wichtiger Tastatur- und Mausbefehle, mit denen Sie SeeYou effektiv nutzen können:

Hinweis:
auf englischer Tastatur **Ctrl** = **Strg** auf deutscher Tastatur
auf englischer Tastatur **Shift**= **Umschalt** auf deutscher Tastatur

SeeYou Haupt Fenster:
Strg+O = Öffnen
Strg+S = Speichern (dieser Befehl hat im Flug-, Wegpunkt- und Aufgabenfenster unterschiedliche Funktion.)
Strg+A = Animation

Strg+W = Wegpunktfenster
Strg+T = Flugfenster

Alt+1	= Flugwegansicht
Alt+2	= 3D-Ansicht
Alt+3	= Diagrammansicht
Alt+4	= Statistik

Strg+1	= [W]egpunkte
Strg+2	= Luftraum ([A]irspace)
Strg+3	= [V]ektorkarten
Strg+4	= [R]asterkarten
Strg+5	= [P]hotosymbole

<u>Flugweg Fenster:</u>

->	**= einen Aufzeichnungspunkt ('fix') vorwärts**
<-	**=** einen Aufzeichnungspunkt zurück
Strg+->	= nächste Thermik
Strg+<-	= vorherige Thermik
Strg+Pfeil oben	**=** Verkleinern - Zoom out
Strg+Pfeil unten	**=** Vergrößern - Zoom in
Strg+B	= Zoom zurück
Alt+ ->	= nächster Wegpunkt
Alt+<-	= vorherige Wegpunkt

linke Maustaste+ziehen der Maus = die Reaktion ist abhängig davon was im Flugwegfenster gewählt ist **[F2]** schaltet zwischen den drei folgende Modi hin und her:

- Zoom Modus: Ein Linksklick mit der Maus und das anschließende Aufziehen eines Rechtecks erlaubt das Hineinzoomen in das so ausgewählte Gebiet
- Schiebe Modus: Klicken und ziehen der Maus mit gedrückter linker Taste verschiebt die Karte.
- Entfernungsmessmodus: Linksklick mit anschließendem Ziehen der Maus erlaubt die Entfernungsmessung zwischen zwei Punkten auf der Karte

Alt + linke Maustaste (Alt-Taste gedrückt und ziehen der Maus) = messen einer Distanz

Auswahl im Flugweg definieren:
Umschalt+->
Umschalt+<-
Umschalt+Pos 1
Umschalt+Ende:
Wenn Umschalt gedrückt wird, wird der erste Marker gesetzt. Mit den zusätzlichen Tasten wird dann zum zweiten Marker navigiert.
Wenn die Marker gesetzt sind, können Sie die Statistik oder Optimierungsfunktionen auf den damit beschriebenen Bereich anwenden.

Strg+L Optimieren des Fluges
Strg+I Luftraumverletzungen prüfen

<u>In der 3D-Ansicht:</u>
verändern Sie die Kameraposition (=Ihre Perspektive) wie folgt:
linke Maustaste und bewegen = Wechseln der Perspektive
rechte Maustaste und hoch/runter = Rein- und Rauszoomen
beide Maustasten und links/rechts = Animationsgeschwindigkeit ändern

Pfeil oben = Herein-Zoomen - 'größer'
Pfeil unten= Heraus-Zoomen - 'kleiner'
Umsch+Pfeil links/rechts = horizontal Drehen
Umsch+Pfeil hoch/runter = vertikal Drehen

Strg+F7 = Ansicht an das Flugzeug binden und wieder lösen
Strg+F8 = zeigt ein kleines Fenster mit Parameterwerten für Fokus-, Kameraposition und Ausrichtung
Strg + F11 verringert die Brennweite
Strg + F11 erhöht die Brennweite

Aufgaben Fenster:

Wenn die Aufgabenliste aktiv ist, können Sie mit folgenden Tasten-Kombinationen Aufgaben hinzufügen oder löschen - wenn hingegen die Wegpunktliste einer Aufgabe aktiv ist, dann können Sie einen Wegpunkt zur Aufgabe hinzufügen oder löschen.
Strg+Einfg = Wegpunkt hinzuzufügen oder Aufgabe erstellen.
Strg+Entf = markierten Wegpunkt oder markierte Aufgabe löschen.
In der Kartenansicht können Sie die rechte Maustaste oder Doppelklick für diese Aktionen nutzen.
Umsch (in der Kartenansicht) : Halten sie Umsch gedrückt und klicken Sie, um einen neuen Wegpunkt zu erstellen.
Strg+Pfeil oben = Verkleinerung - 'Zoom out'
Strg+Pfeil unten = Vergrößerung - 'Zoom in'
In der Umgebung eines Wegpunktes. der in einer Aufgabe benutzt wird, wechselt der **Mauszeiger zu '+WPT'** . Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste und verschieben Sie diesen Wegpunkt dann irgendwo hin.
In der Umgebung eines Schenkels wechselt der **Mauszeiger zu '+LEG'**. Mit Doppelklick der linken Maustaste können Sie dann einen neuen Wegpunkt auf dem betreffenden Schenkel einfügen.

Wegpunktfenster:

In der Listenansicht benutzen Sie:
Strg+Einfg um Wegpunkte einzufügen
Strg+Entf um einen Wegpunkt zu löschen

In der Kartenansicht können Sie einen einzelnen Wegpunkt per Mausklick auswählen.
Mit **Umschalt+Mausklick** wählen Sie dort mehrere Wegpunkte aus.
Mit **Umschalt+Mausklick+Ziehen der Maus** wählen Sie alle Wegpunkte im umschriebenen Rechteck.

Strg+Pfeil oben = Verkleinerung - 'Zoom out'
Strg+Pfeil unten = Vergrößerung - 'Zoom in'

Strg+C = Kopiere ausgewählte Wegpunkte in die Zwischenablage
(**Strg+V** in Excel: kopierte Daten einfügen)

Siehe auch:
Flugfenster
Flugwegfenster
Wegpunktfenster
Aufgabenfenster